

Nº 8
REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM
DOBLE póster regalo
PVP: 795.- ptas.
ドカン
DOKAN
68 páginas a todo color
IV SALÓN DEL MANGA
Reportaje Especial IV Salón del Manga de Barcelona
+ entrevista a Shingo Araki
Concursos:
Sorteamos 6 Art-books Evangelion 100% Newtype y 30 vídeos de Selecta Visión
Rurouni Kenshin
un samurai con carisma
BLUE SEED
nuevo título para el nuevo año
Kareshi Kanojo no Jijô, manga y anime
Dragon Half, el anime
Cultura: fiesta y receta fin de año.
日本のおせち
cd-manga: mira el contenido al dorso
00008
8 414090 102292



REVISTA DE MANGA & ANIME
AÑO 1/ Nº8-DICIEMBRE'98



© Yuzo Takada

**En portada: Blue Seed.** Momiji recibe la protección de Mamoru Kusanagi y la TAC, aunque en esta ocasión se ha vestido de asistente de Papá Noel.



# SUMARIO

# EDITORIAL



Después de nuestro paso por el Salón de Manga, nos quedan ganas de más para el año próximo. En la fotografía podéis ver el staff casi al completo de **Dokan** (falta José García) en el stand en el que recibíamos a nuestros lectores y colaboradores. Y después del salón ya tenemos que volver la cabeza hacia la Navidad, que es dentro de cuatro días! y pensar en los regalos a padres, tíos, primos o novio/a, según sea el caso. Entre otakus no hay problema! un buen libro de ilustraciones o una maqueta lo resuelven todo! Además de desearos a todos **Felices Fiestas** en este número hemos querido dotar a la revista de un poquito del espíritu navideño en su decoración y también en la sección de **Cultura** (animaos a componer un nengajo con vuestras propias manos!). Este mes la sección de Videojuegos se toma un descanso para arrancar con fuerza en Enero y como sección nueva en este número tenéis el Curso de japonés que tanto nos pedíais. Aprovecho esta editorial para puntualizar algunos aspectos importantes referentes a la revista: el primero, que recibimos cartas de gente majísima que te alegran el resto del día y que hacen que trabajes más a gusto. El segundo aspecto que quería comentar es que parece que la edición de Inu Yasha va a sufrir un retraso, seguiremos informando a medida que tengamos información.

# JING

Jing de Kumakura es la cuestión. Tal vez se explicaron de forma poco clara un par de detalles y aquí los puntualizamos. Respecto a la formación de Kumakura, sí, empezó como autodidacta a dibujar manga y después ***complementó*** sus conocimientos adquiridos por la práctica con la entrada en una escuela de bellas artes donde aprendió algunas técnicas del comic. La otra cuestión son las influencias: ***Kumakura claramente se refiere*** a las que mencionaba el artículo aunque resulte extraño. También Batman (la película, que no el manga) o Kubrick. La cuestión de en qué forma y en qué aplica estas cosas que según él le influyen en su obra ya es otra historia y no era algo que se especificara en la información disponible.




Número 8. Diciembre 1998
**DIRECCION:** Mª José Castro. **REDACTOR JEFE:** Mary Molina. **COLABORACIONES:** Bárbara Pesquer, Lázaro Muñoz, TONKAM, Ismael Rodríguez, Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Lola Pérez, Matsuyama, Miguel Sánchez, Miguel Michán (EM3), Manga Films, Selecta Vision, Norma Editorial. **COLABORACIÓN MULTIMEDIA:** Juan Miguel González Cortinas. **TRADUCCIONES:** Bárbara Pesquer. **CONTENIDO CD:** José García, Albert Sanz y Mary Molina. **DISEÑO Y MAQUETACION:** I. Gabriel Sánchez-Trincado G. **REDACCION Y ADMINISTRACIÓN:** Ares Informática S.L, C/ Bellaterra, 18- 20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008 • Fax: 93 3751053. **SECRETARIA DE DIRECCION:** Yolanda Montón. **ADMINISTRACION:** Asun Castro, Luisa García y Sonia García. **DIRECTORES DE PRODUCCION:** José García, Albert Sanz. **FOTOMECANICA:** Ares Informática, S.L. **IMPRESION:** Rotographik S.A. **DUPLICACION CD's:** MPO Ibérica S.A. **DISTRIBUCION:** COEDIS S.A. **DISTRIBUCION EN ARGENTINA:** D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98



Dokan número 8. E-mail: dokan@intercom.es. Publicación mensual de Ares Informática S.L.



# JUEGO DE ROL DE SLAYERS
## (Reena y Gaudy))







Además de los recientes lanzamientos de películas de Slayers con Slayers Gorgeous y Slayers Exelent, se incluye en estas novedades la presentación el 22 de octubre de un nuevo juego de rol. El **Slayers Wandahô** (wonderworld). Este juego se ha construido sobre una nueva aventura ideada por Hajime Kanzaka. Su argumento es aproximadamente como sigue: del mundo oscuro surge un gran poder mágico que está dividido desde antaño en siete fragmentos: la tierra, el fuego, el agua, el viento, el alma, la luz y la oscuridad. Aquél que logre unificar todos y cada uno de los pedazos logrará crear una gran potencia mágica útil en la lucha.
Ante un "manjar" semejante, Lina ("Reena") no puede evitar empezar su búsqueda, cómo no acompañada de Gourry ("Gaudy"), Amelia y compañía y convenientemente predispuesta para sacudir a cada uno de los villanos que se le crucen. Es de lo más recomendable . Su precio, bueeno, no es precisamente barato puesto que en Japón ya cuesta 6.800 yenes...aunque se trata de una aventura gráfica con un resultado visual en pantalla más que aceptable. El seis de setiembre tuvo lugar (bajo el título de Spriggan, título original del manga) el estreno de la adaptación al anime de Striker, un manga con un total de once volúmenes, obra de Hisoshi Takashige y de Ryôji Minagawa. Con una imágen más realista y una calidad gráfica notable, supera a la obra original. Este salto cualitativo se debe en gran parte a Katsuhiro Ôtomo, a quien vimos colaborar también en Perfect Blue y que aquí está como productor. Por otro lado tenemos a Hisashi Eguchi, creador de los diseños de personajes para Perfect Blue y que aquí no sólo hace eso sino que además dirige la animación. "No es simplemente una película de héroes, también contiene una oscura trama", puntualiza Otomo. Es "excitante, con unos protagonistas inmersos en todo un drama. En conjunto bastante impresionante" afirma Kawazaki, quien debuta, con esta obra, como director. La concibe como una película con pretensiones de ser tan emblemática como lo fue en su día Akira.

# DOS NUEVA SERIES DE CLAMP PARA EL 99

Además de prometer ampliar el número de páginas por entrega de X, para acelerar su publicación, Clamp anuncia para el año próximo dos nuevas series que verán su inicio en las páginas de dos semanarios nipones. La primera de que tenemos notícia es "Angelique Layer"; su primer capítulo estaba previsto para el Shonen Ace de Kadokawa el 26 de noviembre, el segundo para el 26 de diciembre...y así sucesivamente. La segunda serie recibe el nombre de "Suki, dakara suki" y ofrece un grafismo muy distinto al que Clamp nos tiene acostumbrados. Su primer capítulo estaba previsto aparecer en el semanario Mistery-DX (el mismo donde se publicaba Wish). Las restantes series de Clamp (Card Captor Sakura, Clamp Gakuen Tanteidan y Clover) siguen gozando de muy buena salud y sus respectivas publicaciones continúan como hasta ahora.





SUKI DAKARA SUKI

ANGELIQUE LAYER

Además de prometer ampliar el número de páginas por entrega de X, para acelerar su publicación. Clamp anuncia para el año próximo dos nuevas series que verán su inicio en las páginas de dos semanarios nipones. La primera de que tenemos notícia es "Angelique Layer"; su primer capítulo estaba previsto para el Shonen Ace de Kadokawa el 26 de noviembre, el segundo para el 26 de diciembre...y así sucesivamente. La segunda serie recibe el nombre de "Suki, dakara suki" y ofrece un grafismo muy distinto al que Clamp nos tiene acostumbrados. Su primer capítulo estaba previsto aparecer en el semanario Mistery-DX (el mismo donde se publicaba Wish). Las restantes series de Clamp (Card Captor Sakura, Clamp Gakuen Tanteidan y Clover) siguen gozando de muy buena salud y sus respectivas publicaciones continúan como hasta ahora.

# CARDS ESPECIAL MAGICAL GIRLS

FANCY LALA



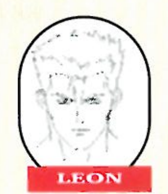
Por cortesía del Studio Pierrot, ha aparecido una nueva colección de *trading cards*. En la "Magical Girls Album", se incluyen cinco series distintas comprendidas entre los años 1.983 al 1.986 como **Mahô no tenshi Creamy Mamy, Mahô no Yôsei Perushia, Mahô no Star Magical Emi, Mahô no Idol Pastel Yûmi** y la reciente **Mahô no Stage Fancy Lala**. La colección reúne un total de 139 tarjetas; 36 son de **Lala**, 9 de **Perushia**, 36 de **Mami**, 27 de **Emi** y 9 de **Yumi**.
Cabe destacar que se incorporan imágenes televisivas y dibujos de Akemi Takada (en **Lala** y **Mami**); hay tres tarjetas dibujadas por Rieko Oomori más cuatro tarjetas especiales. Cada sobre incluye 10 tarjetas y el precio de 330 Yenes por sobre.

# DEVILMAN LADY AL ANIME

Go Nagai, todo un clásico dentro de la animación japonesa que ya habíamos visto en Cutey Honey, vuelve con la adaptación de Devilman Lady. El manga, serializado el la revista Morning, empezó su difusión para el anime en octubre. Y al igual que con Devilman en su turno, nos internan en un argumento inquietante. Se nos dice que el hombre ha evolucionado del mono, pero el siguiente paso de la evolución son las Devil-Beast, los hombres-bestia. Y cada vez más se da una lucha entre diablos y seres humanos.
Entonces, una joven llamada Jun aparece enmedio de toda esta lucha y toma consciencia de ella.
Con una gran belleza y un cuerpo perfecto, Jun lleva un estilo de vida enfrascado en profundos y serios estudios, pero también es una modelo que siempre está delante de la cámara. Hasta que en un abrir y cerrar de ojos se manifiesta una poderosa y diabólica fuerza oculta. Una nueva naturaleza a la que la dirige Asuka, una chica extraña.
Como personajes secundarios destacan su hermana Katsumi, una alumna de instituto, o el mánager de Jun.

# NUEVA PRODUCCIÓN Y DISEÑOS DE BUBBLEGUM CRISIS

*Apareció en el 1.987 y finalizó su producción en enero del 1.991 cosechando un gran éxito: se trata de **Bubblegum Crisis** y de su continuación **Bubblegum Crash**.*
*Ahora aparece de nuevo adaptada para la televisión. La nueva serie de Bubble Gum Crisis empezó a emitirse el siete de octubre con un argumento parecido a los OVA's, pero con matices que tratan con más profundidad el pasado de Sylia o el "asunto" con Mason. Las heroínas, como muchos sabréis son: **Sylia Stingray, Priss Asagiri, Nene Romanova** y **Linna Yamazaki**. Y aparte **Leon**, el fan más acérrimo de Priss, están los personajes masculinos como **Daily Wong** y **Brian J. Mason**. El argumento es el siguiente: en el año 2.033, aparece un poderoso conglomerado Industrial, la Genom Corporation, que causa graves problemas en Tokyo. La acción empieza en el año 2.040, época en la que el uso los Boomers (robots humanoides en principio para uso industrial) se ha extendido. Creados y vendidos por la Genom sin ningún control, estos robots poseen una compleja estructura interna con mecanismos bio-mecánicos y no son pocas las ocasiones en que su descontrol causa problemas. Para solucionarlos está la A.D. Police (Advanced Defense Police) y paralelamente, en la oscuridad, cuatro bellezas enfundadas en sus hard-suits, las Knight Sabers, velan por la ciudad. En este remake, también producido por AIC, la dirección la realiza Hiroki Hayashi (Tenchi Muyô- Ryôki). Chibaaki Konaka (Mahô no Stage Fancy Lala) y Sadayuki Murai participan en la producción. El diseño de personajes de Masaki Yamada (Armitage the third), que también dirige la animación; sus diseños distan mucho de los de Kenichi Sonoda (Gunsmith Cats) y moderniza a los personajes dándoles un toque más actual.*





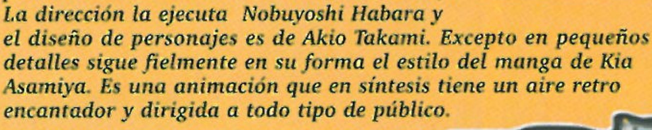





## STEAM DETECTIVES, El Anime: Detalles



*Ya anunciábamos que Steam Detectives pasaba a la animación, pero entonces aún era pronto para detallar los aspectos técnicos que ahora especificaremos. De hecho, la serie de manga se difundió en el Monthly Ultra Jump de Shueisha, publicada en nuestro país recientemente por Planeta. La animación es una producción de Xebec (también productora del anime Kidô senkan Nadesico). La dirección la ejecuta Nobuyoshi Habara y el diseño de personajes es de Akio Takami. Excepto en pequeños detalles sigue fielmente en su forma el estilo del manga de Kia Asamiya. Es una animación que en síntesis tiene un aire retro encantador y dirigida a todo tipo de público.*



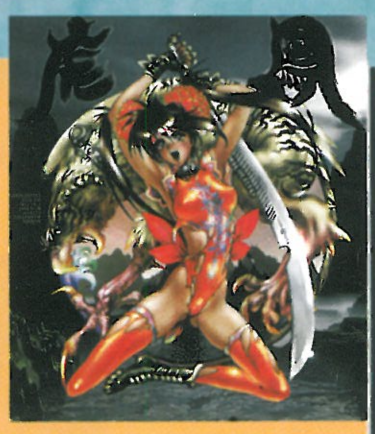
## OPERATION Ao-6: BLUES

*El 25 de octubre tuvo lugar la aparición del Ova Ao no Roku go (Operation Ao-6), una nueva animación de Toshio Murata con un acopio importante de medios digitales y que está dirigida por Mahiro Maeda. El primer OVA de los cuatro por editar lleva como título Blues y aparece en LD, video e incluso en DVD (Refs. BEAL-1023/BES-1023/BCBA-0013, 30mn. 5.000Yenes.) La historia se sitúa en un futuro cercano. Tokyo está ahora sumergida y lo que antes fue Shinjuku, se ha convertido en las instalaciones portuarias del "Ao número seis"; una potente embarcación cuya misión es hacer frente a un reciente conflicto y encontrar a Tetsu Hayamizu, que fue en su momento el superior que dirigió el submarino Ao.*

## 2ª Fiesta de Fin de Año OTAKU!

*Día: 31 de Diciembre de 1.998- 1 Enero de 1.999*
*Hora: 1 de la madrugada.*
*Lugar: BB+ calle Rosellón, 164 (esquina Aribau)*
*Precio: 2.000 pesetas.*
***INCLUYE:***
*3 Consumiciones*
*Número para el sorteo de los lotes.*
*Dispondremos de dos plantas. En una, habrá un karaoke abierto para cantar canciones japonesas y de Anime. En la otra, se escuchará música japonesa y de series de animación. También haremos como el año pasado, habrá "lotes de Navidad" para sortear entre los asistentes. Y además de las consumiciones habrá pikoteo y alguna sorpresa más!*
*ORGANIZA: KAMUI*
*COLABORA: DOKAN, CONTINUARÁ, HOLLYWOOD, CHUNICHI, COSMIC, TONKAM, KAME, PLANETA DE AGOSTINI COMICS, NORMA EDITORIAL.*
*Teléfono de contacto: **93 319 20 28** preguntar por KAMUI*
*e-mail: **kamui1999@yahoo.com***

## Más novedades de SHIROW: INTRON DEPOT 2



*La otra novedad de Masamune Shirow es la presentación del Intron Depot 2 Blades (2.800Yenes). En este libro, además de contar con dibujos publicados, en él se incluyen tanto ilustraciones inéditas así como otras que se han visto publicadas en la revista especializada japonesa Comickers en versiones especiales que han sido retocadas con graficos computerizados en una galería digital. Además de tener dibujos que están en relación con la novelas que está ilustrando también (como no) hay varios mensajes de Shirow acerca de sus historias.*
*La Digital Gallery cuenta con imágenes retocadas con MAC9600 y Photoshop 5.0 con el que el autor modula en tres dimensiones el tratamiento del color y también versiones distintas de las ilustraciones creadas para el calendario de Seishinsha de 1.996.*

### MARIA

*Dentro de las novedades que afectan a Masamune Shirow, está la aparición de Sampaguita. Se trata de un Yarudra, una novedad dentro de los juegos para consola. Ideado por Sony Computer Entertaiment para Play Station, el que dirige el juego con su aventura crea una historia que transcurre exactamente como si fuera una producción animada. Presentado el 15 de octubre, este juego de aventura se inicia en una noche lluviosa en la que encontramos a una chica filipina que sólo es capaz de recordar su nombre: María. Esta chica tiene cierto recelo hacia el protagonista, que su amnesia le permite recordar como Bôy: nombre con el que empiezan las complicaciones, ya que no se sabe de qué forma está relacionado con la mafia ni con María. Todo ello son detalles de una historia que se define violenta y de una auténtica historia de amor con un enfoque más adulto.*

## PLANETA DE AGOSTINI COMICS

### Mangas

**DRAGON BALL.** Serie azul núms. 23 y 24
*Akira Toriyama
48 páginas. *295 pesetas. *quincenal

**DRAGON BALL.** Serie amarilla núms. 90, 91, 92, 93 y 94
*Akira Toriyama
32 páginas. *195 pesetas. *semanal

**FLAME OF RECCA núm. 7** (de 9) *Nobuyuki Anzai
64 páginas *425 pesetas.

**GEOBREEDERS núm. 8** (de 8) *Akihiro Itoh
64 páginas. *395 pesetas-

**RANMA, 7ª parte núm. 8** (de 14) *Rumiko Takahashi
48 páginas. *395 pesetas.

**3x3 OJOS 4ª parte núm. 2** (de 12) *Yuzo Takada
40 páginas. *325 pesetas.

### Biblioteca Manga

**DOCTOR SLUMP núm. 20** *Akira Toriyama
88 páginas *595 pesetas.

**DRAGON HALF-2 núm. 8** (de 8) *Ryusuke Mita
96 páginas *595 pesetas.

**ENCRUCIJADA MÁGICA núm. 7** (de 8) *Nem Mukudori
96 páginas. *595 pesetas.

**OUTLANDERS núm. 3** (de 14) *Johji Manabe
96 páginas. *595 pesetas.

**STEAM DETECTIVES núm. 3** (de 8) *Kia Asamiya
96 páginas.

**STAR WARS núm. 2** (de 12) *George Lucas/ Hisao Tamaki
96 páginas * 595 pesetas

### Tomos

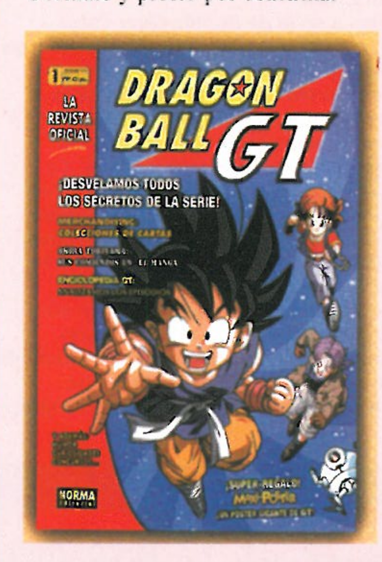
**DETECTIVE CONAN Vol. 5**
*Gosho Aoya/ma
192 páginas *1.200 pesetas.

**MARMALADE BOY Vol. 2** *Wataru Yoshizumi
190 páginas *1.200 pesetas.

Novedad!
**LEVEL E Vol.1** *Yoshihiro Togashi
190 páginas *1.200 pesetas.

## NORMA EDITORIAL

Novedad!
**Revista oficial Dragon Ball GT**
Formato y precio por confirmar




**Kamikaze nº2 (de 3)**
**Formato:** prestigio. B/N. 96 páginas / color
**Autor:** Satoshi Shiki
**Precio:** 675 pesetas

**Nadesico nº1 (de 4)**
**Formato:** prestigio. B/N. 96 páginas / color
**Autor:** Kia Asamiya
**Precio:** 850 pesetas

**Neogénesis Evangelion nº8** (de 8)
**Formato:** prestigio. B/N. 64 páginas
**Autor:** Yoshiyuki Sadamoto / Gainax.
**Precio:** 595 pesetas.

**Neogénesis Evangelion 100% Newtype Collection**
**Formato:** prestigio. B/N. 64 páginas
**Autor:** Yoshiyuki Sadamoto / Gainax.
**Precio:** por confirmar

**Flag Fighter nºs 1 y 2**
Autor: Masaomi Kanzaki
precio y formato por confirmar

## INU KAME

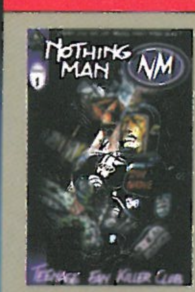
**Esedé Geté, la serie en serio nº2**
Formato: cómic-book, B/N portada a color, 34 págs.
Autor: David Ramírez
Continúan los gags del autor en el segundo monográfico dedicado a Dragon Ball GT.




**2º Especial Dragon Ball GT**
Formato: DinA-4, B/N portada a color, 58 págs.
Capítulos, personajes, detalles, la música...todo lo que quieras saber sobre DBGT.

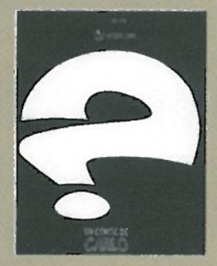



## ALIEN GRAPHIC C.




**Nothing Man nº1**
Formato: comic-book
Autor: Valentín Ramón & M.M. de la Torre
Precio: 175 pesetas.

**? Un cómic de Carlo**
Formato: cómic-book
Autor: Carlo
Precio: 225 pesetas.



## MERCHANDISING DRAGON BALL

**Pósters 3D Dragon BallZ (Vegeta, Son Gohan y Son Goku)**
**Precio:** 395.-ptas. cada uno
8 pósters dobles a todo color más 16 pósters individuales que nos muestran a los personajes de DBGT en sus dsitintas facetas y estados o transformaciones

**Calendario Dragon Ball GT 1.999**
**Precio:** 895.-ptas.
Doce láminas componen este calendario de tamaño A3 al más puro estilo nipón completamente a color

**Dragon Ball GT poster-book nº3**
**Precio:** 595.-ptas.





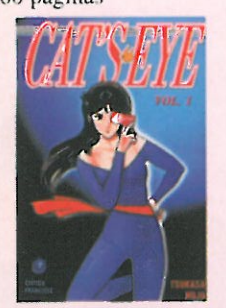



# España

# 作画 MANGA NEWS

## TONKAM FRANCIA

**Cat's Eye nº1**
**Formato:** volumen japonés / dobles tapas / 360 páginas




## EDITORIAL HELIÓPOLIS

**Dragon Fall Turbo nº's 1 y 2**
**Formato:** comic-book, 48 págs. el 1er nº.
**Precio:** 350.-ptas. el 1er nº.
Siguen las desventuras de Sosón Goku y compañía, que cada vez es más numerosa. Los divertidos gags de Alvaro y nacho siguen haciéndonos reír y pasarlo bien con una historia cuyo guión poco tiene que ver con su parodiado.

## GLÉNAT ESPAÑA

**Sailor Moon nº11**
**Formato:** vol. japonés
**Autor:** Naoko Takeuchi
**Precio:** 995 pesetas.

**Noritaka nº2**
**Formato:** vol. japonés
**Autor:** Maruta Hamori
**Precio:** 995 pesetas.




**"101 Inventos imbéciles, inútiles y japoneses"**
**Formato:** libro, cuartilla
Se trata de un best-seller en Japón, escrito por Kenji Kawakami, que trata sobre el Chindogu. ¿Qué es el Chindogu? o mejor dicho, ¿qué es un chindogu? nada más y nada menos que un invento casero completamente inutilizable, pero que en teoría tiene una función muy específica. Si no, fijaos en la mascarilla con cremallera, el masticómetro o los mocasines-geta que os mostramos. Totalmente en color y con un lenguaje llano pero muy divertido, esta propuesta nos acerca a un Japón que nunca hubiéramos imaginado.






**Ikkyu nº3 (Noviembre) y 4 (de 4) (Diciembre)**
**Formato:** vol. japonés; 300 páginas.
**Autor:** Hisashi Sakaguchi - **Precio:** 1.995.-ptas.
Tras haber recibido el nombre de Ikkyu por parte del maestro Kaso, el que hasta ahora conocíamos como Sojun sigue su camino sin querer involucrarse en la escalada de poder de políticos y monasterios corruptos. Esta obra, a modo de biografía, nos acerca al género histórico, un tipo de manga con el que podemos aprender mucho sobre la cultura japonesa.




**Black Jack nº 3**
**Formato:** vol. japonés - **Autor:** Osamu Tezuka
**Precio:** 1.200 pesetas.
Continúan los casos imposibles del doctor Black Jack; con un estilo clásico que roza lo caricaturesco. Tezuka nos muestra el lado más oscuro de la medicina (se nota que era su profesión); con esta entrega tenemos asegurada otra dosis de acción y un repaso a los valores humanos que tantas veces se olvidan...



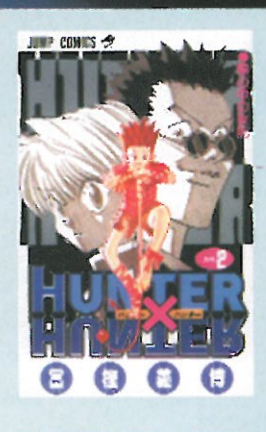
**HK**
**Formato:** libro, cuartilla - **Autor:** Trantkat Morvan
Nos presenta una saga situada en un futuro donde máquinas y hombres conviven. Bajo una estética, fruto de la combinación entre el estilo de cómic franco-belga y el manga (sobretodo en el uso de mechas podremos ver una marcada influencia de Appleseed de Shirow, Bubblegum Crisis de Sonoda o Evangelion de Gainax). El grafismo de esta obra ofrece una calidad innegable que nos hacen darle una oportunidad a nuevos estilos de dibujo.




**"Godzilla y compañía"**
**Formato:** libro, cuartilla.
Es el nuevo título de la Biblioteca del Dr. Vértigo que se define a sí como: "Un riguroso compendio de zoología mutante para amantes del sushi radioactivo". Este libro de Ángel Sala (crítico y periodista cinematográfico) nos desvelará todos los secretos que pudiera ocultar el mundo de las kaiju eiga (películas japonesas de monstruos).

# Japón

# 作画 MANGA NEWS




**HUNTER X HUNTER Nº 2**
**Autor: Yoshihiro Togashi**
**Edita: Shueisha**
**Precio: 410 yenes, *950 ptas aprox.**

Continúan los combates y las pruebas de los hunters. Aparecen nuevos personajes. Esta nueva obra de Togashi parece tener aspecto de continuar su andadura por algún tiempo.




**I''S Nº 7**
**Autor: Masakazu Katsura**
**Edita: Shueisha**
**Precio: 410 yenes, *950 ptas. aprox.**

Cuando por fin Iori se decide a besar a Ichitaka, no acaba de decir si le gusta. Destape, planos retrospectivos de las protagonistas y una lograda representación de teatro pueden resumir este volumen. Ah, no os perdáis a Ichitaka vestido de chica y maquillado.




**X CLAMP Nº 11**
**Autor: CLAMP**
**Edita: Kadokawa**
**Precio: 400 yenes *950 ptas. aprox.**

Clamp no nos ofrece el que parecía iba a ser el enfrentamiento final entre los dos bandos rivales. Durante todo el volumen la situación se hace menos tensa hasta el encuentro entre Kamui y Fuma; entonces parece llegar a tiempo Subaru...nuestro viejo conocido de Tokyo Babylon.




**AI TENMIYOU O MONOGATARI vol. 1**
**Autor: Ryusuke Mita**
**Edita: Kodansha**
**Precio: 505 yenes, *1.295 ptas. aprox.**

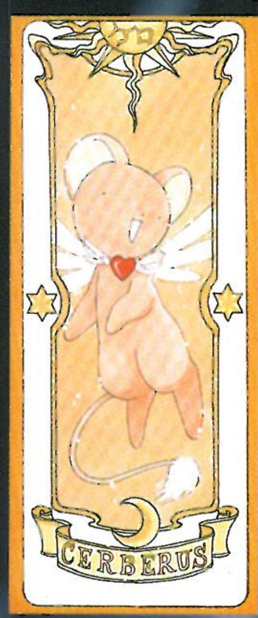
Se trata de la nueva obra de Ryusuke Mita, autor que conoceréis probablemente por su obra publicada en España: Dragon Half. Un extraño ser se cuela en la vida de una estudiante y su familia. Una sucesión de extraños sucesos y asesinatos complican la trama que propone el autor, cuyos diseños son tan espectaculares como los dejara al finalizar Dragon Half.




**CHERISH (volumen único)**
**Autor: Haruhiko Mikimoto**
**Edita: Kadokawa**
**Precio: 880 yenes *1.500 ptas. aprox.**

El protagonista de esta historia es Aoi (que en japonés significa "azul"), un joven jugador de béisbol que ha desarrollado una técnica especial como *pitcher*, junto a Ai (que en japonés significa "amor"), su fiel catcher, superarán a los más temibles adversarios, capaces de todo para ganar.

**Nota:** como fe de erratas de la reseña Manga News del número anterior, decir que el autor de Nadesico de publicación por parte de Norma Editorial es Kia Asamiya (no Masami Kurumada, como aparecía, sumimasen onegaishimasu!). Los precios por confirmar del número anterior aparecen en la presente reseña.El precio del art-book de Evangelion todavía no está confirmado

**CARD CAPTOR SAKURA Nº 6**
**Autor: CLAMP**
**Edita: Kodansha**
**Precio: 420 yenes, *950 ptas aprox.**

En este volumen se anuncia la publicación del Art Book de esta serie.





**OH CHA LA KA HOI! Nº 2**
**Autor: Yu Yabuuchi**
**Edita: Shogakukan**
**Precio: 410 yenes, *950 ptas. aprox.**

Esta obra satírica quizá pueda parecer un poco infantil por su portada y su título, pero es una agradable y divertida sucesión de *gags* protagonizados por los alumnos de una escuela que están todos locos de atar, por decirlo de alguna manera. Su humor se podría comparar a un manga que ya habíamos comentado, Kingyo Chuiho. Además es muy adecuado para estas fechas, puesto que algunos capítulos tienen como escenario esta fiesta.

**ADACHI MITSURU, OBRAS DE JUVENTUD vols. 1 y 2**
**Autor: Mitsuru Adachi**
**Edita: Kodama**
**Precio: 777 yenes, *1.850 ptas. aprox.**




Se trata de una recopilación de las principales obras de juventud de Adachi (1.979 aprox.) en las que el guión corre a cargo de Juzo Yamasaki. Están recopiladas en dos volúmenes de lujo (360 págs. cada uno) que recogen seis historias, tres en cada volumen. Las más importantes son: «Gamushiara», su segunda obra como mangaka profesional y «Oira hogako wakadaisho», de dos volúmenes cada una en su primera publicación. ¿Y preguntáis el tema? béisbol, por supuesto!




**WISH Nº 4**
**Autor: CLAMP**
**Edita: Kadokawa**
**Precio: 600 yenes**

Finaliza esta particular historia sobre ángeles y demonios con este cuarto volumen.
A parte de incluir maravillosas ilustraciones y una página del manga a todo colorn al final de este volumen se detallan todos los productos que ha editado Clamp sobre Wish. Para más información visitad su web en: http://www.clamp.f-2.co.jp

## 25 ANIVERSARIO EN CONMEMORACIÓN A MASAMI KURUMADA

En conmemoración a los 25 años que lleva Masami Kurumada como profesional del manga, se editan dos volúmenes de lujo con una historia independiente cada uno de ellos. El célebre autor de Saint Seiya nos muestra su versatilidad en otros temas, como es el caso de Blue Myth, en el que el tema principal es el béisbol.




**BLUE MYTH (volumen único)**
**Autor: Masami Kurumada**
**Edita: Kadokawa**
**Precio: 560 yenes**

El protagonista de esta historia es Aoi (que en japonés significa «azul») , un joven jugador de béisbol que ha desarrollado una técnica especial como *pitcher*; junto a Ai (que en japonés significa «amor»), su fiel catcher, superarán a los más temibles adversarios, capaces de todo para ganar.





**EVIL CRUSHER MAYA, EMIRIA'S CHURCH (volumen único)**
**Autor: Masami Kurumada**
**Edita: Shueisha**
**Precio: 620 yenes**

En este volumen, Kurumada sigue con la temática del misterio y de los guerreros con armadura. El «prota» en cuestión es Maya, un cazademonios que salva a una joven, Nana, de ser devorada por los lobos-demonio, que adoptan forma de slime al ser vencidos por Maya. Estos demonios parecen estar relacionados con la iglesia de Emiria (con un diseño claramente inspirado en la Sagrada Família de Gaudí), que teóricamente protege a su pueblo. El rescate de una jóvenes secuestradas por Emiria supone vencer a un sinfín de demonios, y tras esto, enfrentarse por fin a Emiria. como curiosidad, cabe decir que Kurumada utiliza la palabra «fin» en castellano para poner punto y final a este manga.

# GENZO

**By YUZO TAKADA**

## HITOGATA KIWA




Portada del Kappa Magazine anunciando la publicación de GENZO (publicación italiana)

Es normal que muchos autores sean conocidos por una o dos series que les catapultaron a la fama. Por ello acostumbran a dejar de lado una gran cantidad de proyectos que casi nunca llegan a ver la luz. Este no es el caso de Genzo, una historia de Yuzo Takada (autor de 3x3 ojos, Blue Seed, Catgirl Nuku Nuku...) de la se ha oído hablar muy poco, cuyo primer volumen acaba de aparecer en Japón.

## Argumento

La historia transcurre en el Japón medieval, momento en el que surgen gran cantidad de leyendas y actos heroicos que son recordados durante años... Se centra en el personaje que da nombre a la serie: Genzo, un marionetista que es conocido por el gran realismo con el que construye sus marionetas, que llegan a parecer humanas y se confunden con su modelo original...Pero Genzo no es un personaje afortunado, hace ya un tiempo que su amada murió y trata de mantener vivo su recuerdo con gran cantidad de marionetas construidas bajo su recuerdo. Por ello se encuentra atormentado, puesto que ninguna llega a ser tan fiel como Genzo quisiera. Aparecen otros personajes como el maestro de Genzo y una gran paria del territorio. El primero trata de ser el contrapunto del marionetista, intentando que vuelva a la realidad y no siga desquiciándose pensando en el pasado. No se puede decir que sea un maestro del todo cabal, pero cualquiera lo es más que Genzo en muchas ocasiones. La Paria aparece casi como co-protagonista en la primera historia; su prometido muere en extrañas circunstancias y tras la expectativa de casarse con el hermano de su prometido (y su asesino) decide que Genzo puede hacer una réplica del que iba a ser su marido. Genzo se niega en un principio, alegando que eso es jugar con los espíritus de las personas (quién lo diría!) y además el no acepta encargos de nadie, por muy importante que sea. Ella se desespera y recoge el cadáver de su marido para abrazarle entre sollozos y lágrimas, lo que enternece a nuestro protagonista y accede al trabajo.

## Comentario

Dentro de las historias, también aparecen gran cantidad de elementos fantásticos, provenientes con gran seguridad de ancestrales leyendas. En ellas se mezclan monstruos, fantasmas, damas Shito (espíritus)... y la realidad. Es una buena obra de un buen autor, con un dibujo más que correcto y un guión elaborado con personajes complejos y estudiados. Muy recomendable.






















**Andrés G. Mendoza**

# IV Salón del Manga de BARCELONA




El presente artículo es el resultado de la asistencia de todo el *staff* de **Dokan** al salón, por ello encontraréis textos de **Bárbara Pesquer, Marc Arambudo, David Matamala** e incluso una "Chiicolumna" sobre el tema del doblaje. Hemos intentado condensar en estas páginas lo que fue el salón desde nuestro punto de vista profesional y también como *otakus* que hemos sido y somos (incluso **Mª José Castro** salió del salón con sendas banderas desplegables de *Ah! My Goddess* y *KOR!* y luego vi las figuritas de los personajes de *Doraemon* que había adquirido **Albert Sanz**! en fin, que esto se contagia...). En esta edición del salón, la cuarta ya, estuvimos presentes con un *stand* en el que recibíamos todas las propuestas, opiniones, dibujos de nuestros lectores, colaboraciones, se contó con los estudios **Miko to Mako** y **Kôsen**, que estuvieron firmando y dibujando... incluso editamos un CD especial para el salón. También estuvo presente en el *stand* nuestro técnico, **José García**, que respondió pacientemente a todas las preguntas y dudas sobre el CD que se le formularon. Fue una experiencia agradable que esperamos repetir. Sí, ya no me enrollo más, a continuación os detallamos las actividades más importantes y los hechos más relevantes del Salón.




Studio Kôsen y Miko to MaKo

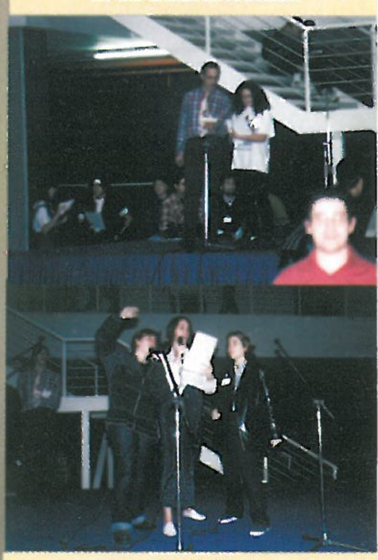



Al mediodía ... A comer!

**Fue en el local "La Farga" de una población muy cercana a Barcelona, l´Hospitalet de Llobregat. Miles de aficionados (30.000 es la cifra oficial) acudieron a su cita con su afición preferida los días 30 y 31 de octubre y 1 de noviembre. Volvían a repartirse folletos y diversos *items* publicitarios en la entrada! incluso *Manga Films* regalaba copias de acetatos de Akira! y en el interior, gracias a las numerosas actividades y espíritu de los *otakus* se olvidaba la sensación de "mercadillo" de otros años...**

## Viernes día 30

Un día más bien tranquilo para recorrer el salón y tener la primicia de las novedades. En la entrada se repartían gratuitamente ejemplares de la guía del salón, ideal para no perderse nada. Sin duda, los actos más interesantes tuvieron lugar en la sala de actos. Se celebraba la mesa **redonda "Cómo aparece un manga en España"** y se contó con invitados que representan el panorama editorial nacional: **Juan Carlos Gómez** (Estudio < Phoenix), **Daniel Barbero** (Ediciones Glénat), **Armand Zoroa** (Norma Editorial) y **Ana Mª Meca**. Se comentaron los problemas que tienen las editoriales para publicar los títulos que leemos mensualmente: tamaño de los originales, falta de contacto y de trato con los editores japoneses, que poca atención prestan a nuestro mercado...en resumen, una falta de interés general un poco preocupante. Salió a colación el tema del manga erótico como algo "seguro" para seguir vendiendo, pero la respuesta fue que tampoco esto era tan seguro como parecía; al principio sí se editaban más títulos de este género, también se editaban títulos al azar para ver la respuesta del público y finalmente los editores han aprendido a seleccionar títulos de manga en base a su experiencia y a los errores que reconocen haber tenido, como todos los seres humanos. De fondo se oye el *karaoke* y eso dificulta la comunicación en la sala de actos, por ello el público reduce el número de preguntas y las "quejas" no son tantas como parecían. **Ana Mª Meca** afirma lo anteriormente expuesto por sus compañeros y al preguntar sobre los próximos títulos que aparecerán comenta que está en estudio un manga de temática Western (¿será *Belle Star*, de **Akihiro Itoh**?). Las restantes mesas redondas del día fueron **"Mi viaje a Japón"** y **"Mala prensa"**. En la primera, profesionales y aficionados que han viajado al país del sol naciente explican su experiencia con un punto de vista particular. Expusieron sus impresiones **Núria Teuler** (Estudio Inu), **Jaime Ortega** (Arait Multimedia), **Jordi Vall** (colaborador de la revista Neko) y **Mario Gómez** (*fanzine* Generación Manga). En la segunda mesa mencionada se habló de la presencia del manga y el anime en los medios de comunicación.



KARAOKE!



Proyecciones

### Sala de Proyecciones

La sala de proyecciones ofreció un programa titulado **"El baúl de los recuerdos"** compuesto por capítulos de animaciones japonesas, que ya son clásicos en algunos casos, y que hemos podido ver en nuestras pantallas como **"Hello! Sandybell"** (1.981), **"Família Robinson"** (1.981), **"Shulato"** (1.989), **"Dos fuera de Serie"** ("Juana y Sergio", 1.984) o **"Capitán Harlock"** (1.978). *Las fechas mencionadas hacen referencia a su emisión en Japón.* Esto fue para los madrugadores, pero más tarde tuvo lugar un homenaje al malogrado director de animación **Yoshifumi Kondo** con el pase de **Mimi wo Sumaseba**, una de sus producciones más entrañables. Entrada la tarde tuvo lugar la presentación de **La Visión de Escaflowne** por parte de **Selecta Visión** y un pase sorpresa del programa Anime de Oro.

También se pasaron series como **Rurouni Kenshin, Pocket Monsters, Slam Dunk, Meitantei Conan** o **Nadesico** bajo el título genérico de "¿Las veremos algún día?". Sigh...esperemos que sí. La sesión **"Descubre el shojo manga"** también obtuvo éxito por parte del público ya que se proyectó la película de **Marmalade Boy** y un capítulo de **Utena** entre otras series. Pero la más por el público asistente fue **Mononoke Hime**, el último film de **Miyazaki**, con más de un pase para satisfacer a todos.

**Selecta Visión** presentó su novedad, Vampire Hunter, una miniserie de cinco episodios con acción asegurada y **Manga Films** también tuvo su presencia con **El Hakkenden** (de impresionantes diseños y movimientos) y Phantom Quest (más enfocada al puro entretenimineto).

### Sábado 31 de octubre

Por la mañana se presentaron las novedades editoriales en la sala de Actos y exponían los títulos que presentaban en el salón. Algunos títulos ya os los reseñábamos en nuestro título anterior y los restantes los tenéis en este número en nuestra sección *"Manganews España"*.

Cabe decir que a partir de las diez y media ya se respiraba un *ambientazo* increíble en el salón; la asistencia ya era masiva y los amplios pasillos de La Farga se convirtieron en abarrotados canales por los que circulaban los asistentes, ávidos de novedades y ofertas. Incluso nuestro *stand* estuvo colapsado durante horas (gracias David por estar ahí!).

Al mediodía el invitado especial del salón, **Shingo Araki**, respondía a las preguntas de los aficionados en la rueda de prensa.



**Mª Pilar Quesada y Nuria Trifol**

### ACTORES DE DOBLAJE

Una de las actividades que se celebraron en el **IV Salón del Manga** fue una mesa redonda sobre doblaje de *anime*. A ella asistió una representación de **QT LEVER** compuesta por **Alberto Trifol** (director de doblaje y voz de M. Bison en Street Fighter II y el abuelo en Tenchi Muyo), **Mª Pilar Quesada** (voz de Washu en Tenchi Muyo y del ordenador Magi en Evangelion) **Núria Trifol** (voz de *Sasami, Alita, Lady Oscar, Miyu* y un largo etcétera) y un servidor como representante de la parte técnica.

En ella a parte de comentarse todo el proceso del doblaje (desde que llega el anime en Japonés hasta que se acaba de doblar) se hizo una demostración práctica de cómo se selecciona un aspirante a actor de doblaje a cargo de **Alberto Trifol** . Los supuestos candidatos salieron espontáneamente de entre el público asistente. Aquí se vio la importancia de saber reír y llorar y la dificultad de interpretar.

Fue también interesante, cuando a petición de un espectador, **Mª Pilar Quesada** y **Núria Trifol** hicieron una breve demostración de las voces que ponían en diferentes películas; así pues, se oyeron en directo las voces de *Alita, Washu, Lady Oscar, Sasami* y la voz catalana de *Ranma* chica.

Tras esta demostración, el público asistente se lanzó a la caza de los autógrafos de sus voces favoritas. Por otro lado los actores salieron con muy buen gusto de boca.

Tanto, que accedieron a una pequeña entrevista en el *stand* de **Dokan**. Contamos con las opiniones de Núria Trifol y Mª Pilar Quesada (qué energía tienen estas mujeres!).

A Núria, le preguntamos sobre sus personajes. ***¿Qué representó para ella doblar a Miyu?***

**Núria Trifoll.-** Era un personaje muy peculiar y original. Sobre todo su sonrisa. Me gustó mucho el personaje. Aunque también recuerdo mucho la risa de *Sayaka* de *"Ginger"* (*Yawara!*).

**Dokan.-** ***¿Qué te parecen las voces japonesas?***

**N.T.-** La verdad es que algunas se me hacen muy iguales. Sobre todo las voces femeninas, son muy agudas. También algunas voces de chicos son muy agudas.

**D.-** ***¿Qué puedes decirnos de Maya Ibuki, de Evangelion?***

**N.T.-** Era un personaje muy llano, aunque parecía muy dulce, siempre obedecía a sus superiores y no destacaba. Estaba en un segundo plano muy marcado.

**D.-** ***¿Recuerdas el primer personaje de anime que doblaste?***

**N.T.-** Uff, es que han sido tantos, que cuesta recordar el primero, pero uno de los primeros fue un personaje femenino que aparecía en *Porco Rosso*.

**D.-** ***¿Cuál ha sido el personaje que más te ha gustado doblar?***

**N.T.-** Uno de mis preferidos es *Alita (Gally-Gunm)*, me encantó su simpatía, aunque fuera un androide. También recuerdo que me sentí muy mal cuando la hieren, hay una escena en que es literalmente destrozada. También sentí mucha pena cuando murió *Hugo*, hacia el final. Parecía que no era demasiado justo que ocurriera eso.

**D.-** ***Recientemente se ha llevado a cabo el doblaje de La Rosa de Versalles y has interpretado a Oscar. ¿Qué impresión te ha dado ese personaje?***

**N.T.-** En primer lugar, me ha costado una afonía. He tenido que forzar la voz porque *Oscar* masculiniza mucho su tono, al fin y al cabo es un orgulloso capitán y tiene un elevado puesto dirigiendo varias compañías. También es un personaje que destaca por su carácter fuerte, eso me ha gustado mucho de ella.

**D.-** ***Has doblado junto a tu hermano (André en La Rosa de Versalles) en varias ocasiones, siendo su pareja en la mayor parte de estos trabajos. ¿Cómo es trabajar en familia?***

**N.T.-** Bien, mi hermano (Albert Trifol jr., voz de *Shinji* en *Evangelion*) es un gran profesional y trabajando a su lado aprendo mucho de su forma de trabajar, ya que se amolda muy fácilmente a las situaciones.

**D.-** ***¿Como en alguna película de carácter hentai que habéis doblado juntos?***

**N.T.-** Si (se ríe).

Aquí nos comenta cómo su padre le decía "¿No querías ser actriz? pues venga, métete ahí dentro e interpreta..." y que ella se tomó al pie



**Mª Pilar Quesada**

de la letra estas palabras, llevando a buen término su trabajo y alcanzando los resultados actuales, de una calidad notable. Además de doblar personajes de anime, Nuria ha interpretado a célebres personajes del cine como es el caso de *Claudia* de "Entrevista con el Vampiro".

*Pilar comenta que cuando te metes en un personaje, es como si fuera un poco "tuyo", como una pequeña parte de tí, ya que en su contexto tienen unos sentimientos que los dobladores se encargan de plasmar en la voz. También está sorprendida del cariz que está tomando la profesión, cada vez más divulgada por los medios y apreciada por parte del público.*

**D.-** ***¿Se ha incrementado vuestro interés por el manga desde que dobláis a personajes de anime?***

**P.-** Realmente nos ha cambiado la opinión sobre ello. Al ver la cantidad de gente que espera de tí un buen trabajo y te das cuenta que de ti depende que disfruten más o menos de sus personajes preferidos nos exigimos mucho más. Pero realmente reconozco que el manga y el anime te "enganchan" muy fácilmente. También y, gracias a los intérpretes japoneses con los que trabajamos y al acopio de información que nos interesamos en recibir, entendemos más la cultura japonesa y esto facilita el trabajo.

**D.-** ***¿Os importaría que vuestra profesión llegase al alcance que tiene en Japón?***

**P. y N.T.-** Sí, nos encantaría. (Responden las dos) Pilar matiza que a raíz de su fotografía publicada en *Dokan* ya la habían reconocido varias veces y que se sentía muy bien por ello.

**D.-** ***¿Y estaríais dispuestas a hacer sesiones fotográficas vestidas como vuestros personajes, como algunas seiyuus japonesas?***

**P. y N.T.-** Ja, ja, nos encantaría.

Nos despedimos de ellas agradeciéndoles su simpatía y su tiempo esperando volver a oír sus voces muy pronto en próximas producciones.

## CHIICOLUMNA
### BASTA DE CRÍTICAS DESTRUCTIVAS

Esta vez sí que me ha tocado el alma, son casi las dos de la madrugada del jueves antes del salón y no puedo dormir. Acabo de leer el artículo de Lázaro "De aficionados, borregos y pasotas" y no he podido evitar que me afecte. Algunos ya me conocéis por mis artículos (gracias por escribir diciendo que os gustan). Odio ir presumiendo por ahí y no quiero ir de "chiiguai" pero, ¿qué queréis?, me siento orgullosa de algo: de ser la traductora de **Marmalade Boy** "La familia crece" tanto para **Planeta** como para **Arait Multimedia** (TVE 2). Soy una aficionada más, es mi serie favorita (sí, por encima de **Fushigi Yuugi**) y, con ello, aporto mi granito de arena para mejorar el mundillo que me gusta. Desde hace tiempo, intento que las críticas destructivas me resbalen, que siga habiendo cenas multitudinarias para los aficionados, *stand* donde poder reunirnos, pero sobre todo, que nos los pasemos bien e impere el "buen pollo". Justamente por eso escribí "Internet rulez" porque creo, EMMO –En Mi Modesta Opinión-, que lo más importante es que nos une una afición común, el manga, y que disfrutamos con ella. Por todo ello, he intentado no quedarme en la mera crítica, sino que he ido ayudando en las correcciones de ciertas series o, cuando esto no era suficiente, traducirlas yo misma, organizar unas jornadas para los olvidados aficionados del sur, e incluso encargarme de la tesorería de la *Asociación Tomodachi*. Sí, todo eso, y no es por presumir, de verdad, lo único que quiero que entendáis con todo esto, es que soy una aficionada más que intenta canalizar todas sus inquietudes hacia algo que me gusta, me interesa y veo que hacen faltan mejoras. He podido comprobar que las editoriales, las distribuidoras, las televisiones y los medios de comunicación en general nos hacen más caso de lo que pensábamos. Quizá más bien, creo yo, éramos nosotros los que los ignorábamos y les dejábamos de lado, ni les preguntábamos un simple "¿por qué?" ni ofrecíamos nuestra ayuda. En mi caso, me ofrecí y me aceptaron, qué cosas! Sólo os pediría una cosa, pensadlo dos veces antes de criticar porque sí (que duele!). Claro que es difícil adaptarse a las nuevas voces si estáis acostumbrados a las originales, pero... ¡rayos! (© Jaime Ortega) lo más importante es que muchos podemos disfrutar de una serie como **Marmalade Boy**, ¿no creéis? Y como dijo **Annabel Espada** "ojalá pudiera ir a comprar CD's de *anime* al Corte Inglés. Buenas noches!

**■ Alessandra Moura "Chiisai"**

RIBON MASCOT COMICS
ママレード・ボーイ
1
吉住 渉

Marmalade Boy, edición japonesa

### ¿Por qué a las chicas nos gusta más el manga que otros tipos de comic?

Buena pregunta, y era la que se formulaba como tema para esta mesa redonda en la Sala de Actos de las 6 a las 7 de la tarde. **Annabel Espada** moderaba la mesa y como invitados acudieron **Nuria Teuler** (Studio Inu), **Mary Molina** (servidora), **Laia Codina** (dibujante) y **Alessandra Moura** (traductora).

Las ponentes nos presentamos exponiendo cada una el porqué de nuestra afición al manga, desde los entrañables primeros *animes* que tanto nos impresionaron en nuestra edad más temprana hasta el momento en que decidimos dar el salto hacia el mundo profesional en este campo que es el manga y el *anime* en España, como editoras, redactoras, traductoras o dibujantes. ¿El interés de la cuestión es por qué el manga? ¿Qué nos da el manga a las mujeres?

Por mi parte lo atribuí a que nos da la oportunidad de sentirnos identificadas con situaciones que nos afectan directamente como mujeres (en el caso del *shojo*) y a un tipo de narrativa que nos hace entrar en cualquier tipo de mundo que se proponga en una historia de *comic* manga. La mayoría de las presentes ya leíamos *comics* desde hacía tiempo, y todo tipo de *comic*: desde el americano (en varias de sus vertientes, que hay más temas que el de los superhéroes como es el caso de *Sandman*, un anti-héroe en todo caso), pasando por el *comic* de autor franco-belga, el *comic* español (con el genial Jan), los primeros *comics* para chicas que se editaron allá por los ochenta y que tenían colecciones y revistas propias como *Esther y su mundo* o *Jana* (y eso era *shojo*!). Finalmente llegó el manga (el primero, también en los ochenta, fue Candy Candy! publicado y recopilado por Bruguera, dejando la serie inconclusa). Desde entonces muchas chicas nos habíamos quedado con ganas de más manga desde *Candy Candy!* y algunas investigamos por nuestra cuenta y descubrimos parte de lo que hoy día sabemos y/o conocemos. Cabe destacar que la mayoría de los presentes a la mesa eran chicos y realmente la mayoría no llegaron a entender la feminidad que reside en todo manga (sea *shonen* o *shojo*) sólo por su trazado, líneas y composición, adoptando una actitud totalmente escéptica ante tales declaraciones. ¿Resignación? no! También hubo una especie de pugna "*shonen vs. shojo*" y *Annabel* redirigió la conversa hacia la pregunta inicial. Algunos chicos se sorprendieron de que a las chicas les gusten series como "El puño de la estrella del norte" y, casi escandalizados estaban cuando oyeron que también había chicos que leían *bishonen*, llegando incluso a sospechar de la identidad sexual de estos. Las ponentes nos esforzamos en hacer entender que el manga es atractivo en muchas de sus múltiples vertientes y que el gusto de cada cual es algo personal, que el manga nos atrae por su conjunto: estética, guiones y narrativa; pero también dejamos muy claro que no nos gusta todo el manga, que elegimos los títulos en base a nuestra experiencia como lectoras y que precisamente por ello podemos dar una opinión, porque tenemos un bagaje hecho como tales (y lo que nos queda!).

Biblioteca Manga



### Biblioteca Manga

La Biblioteca eventual que se había organizado era el lugar ideal para quienes deseaban conocer el entorno real del manga en Japón, ya se que podían hojear publicaciones como los semanarios y mensuales que aquí apenas se conocen. Hablamos de títulos como *Allman Magazine*, *Shonen Jump*, *Morning* o *LaLa*, cada uno de un género distinto. Manga para todos los gustos y para todas las edades, tal y como se entiende en Japón, donde leer *comics* es algo tan natural como hojear un periódico; una afición que está lejos de ser considerada "para niños", porque como se dice "en Japón hay un manga para cada japonés", sea cual fuere su oficio o situación y entorno social y/o económico.

Karaoke



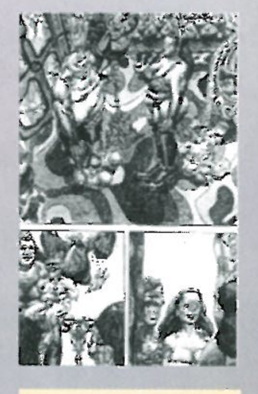
### Karaoke

Vista la gran popularidad de los *karaokes* particulares organizados por algunos *stands* de *fanzines* en años anteriores, se decidió organizar un *karaoke* oficial, con secciones de *karaoke* libre, concurso y final del mismo, dando premios al mejor intérprete, al "casi" mejor intérprete, al más simpático, a la mejor coreografía, al mayor desparpajo, la mejor dicción japonesa y a la mejor voluntad. Se obsequió a los ganadores con lotes de CD's de música de conocidos *animes*. Los temas eran muchos y variados, pero sin dudas alguna los que más sonaron fueron el *ending* de *Evangelion* (*Fly me to the moon*) y el *opening* de *Dragon Ball GT* (*Dan dan kokoro hikareteru*). *Lázaro Muñoz* animaba el evento e incluso se llegó a escuchar una versión "lolaila" del Fly me to the moon. También sonaron temas de *Ranma 1/2* y de *Rayearth*.





Juan Carlos Beneyto



Abel Ippolito

## Cosplay

Desde el pasado año, el concurso de disfraces dejó tan buen sabor de boca que se propuso que fuera algo fijo y cada vez mejor en ediciones posteriores del salón. Este año, con casi el doble de participantes que el año pasado (204 participantes) ha tenido mucho éxito. Capitán Harlock, Sakura Taisen, Inu Yasha, Card Captor Sakura, Naga, Gendo, Rei...todos estaban allí! Para incitar a los participantes, la entrada al salón para todo aquel que fuera disfrazado era gratuita el sábado día 31.

Los premios y categorías fueron las siguientes, junto a sus ganadores!:

**1er. premio. Mejor disfraz individual**
premio: un vídeo multisitema.
disfraz ganador: Capitán Harlock

**2o. premio. Mejor grupo**
premio: un lote de productos manga
disfraces premiados: comparsa Sailor Moon

**3er.premio. Mejor personaje de Evangelion**
disfraz ganador: una de las "Misatos"

**4º.premio. Mejor disfraz no manga**
disfraz ganador: monstruo articulado de "Gargoyles"

**5º.premio. Mejor mascota manga**
disfraz ganador: Pen Pen!

**6º.premio. El disfraz más sexy**
premio: un lote de productos manga
disfraz ganador: una de las "Lamus" (la que se hace llamar Pai, si lees esto, diez puntos!)

La final tuvo lugar de siete a ocho y estuvo muy reñida y difícil, puesto que los disfraces estaban realmente bien hechos.

## Exposiciones

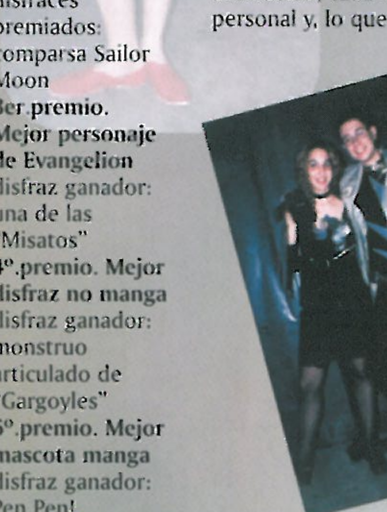
**"Nosotros también sabemos hacerlo"**
Que podría llamarse también "Exposición Kodansha" ya que ella se mostraban los trabajos de los dibujantes y autores españoles que han conseguido publicar en Japón en esta editorial. Es el caso de **Juan Carlos Beneyto, Jaume Brocal Remohí, Calpurnio** o **Abel Ippolito**; la mayoría de estos autores no se dedican tan sólo al noveno arte mediante el género "viñetero" sino que trabajan también como guionistas, en *story-board* y en diversos tipos de ilustración, cada uno con un estilo muy personal y, lo que es más importante, propio.

## Premios Japón de Manga

Como es habitual, también este año hubo un concurso de manga (que paso un tanto desapercibido a los medios por una clara falta de información) cuyos ganadores aparecieron en la guía del salón. Se ha contado con la participación de unos 200 aspirantes, aproximadamente.

**Categoría I (hasta 14 años)**
Ganador: **Jorge Gantes Crespo**
Edad: 14 años
Título del trabajo: "La casa de la sra. Ikaru"

**Categoría II (de 15 a 25 años)**
Ganador: **Guillermo March Dols**
Edad: 18 años
Título del trabajo: "Crónica de dos jornadas en el campo"



Premio al mejor disfraz



Categoría I



Categoría 2







# IV Salón del Manga

**Domingo, 1 de noviembre**

**MESAS REDONDAS:**

**Soy raro**

La asociación *Tomodachi* proyectó un vídeo de una hora de duración en el que varios aficionados explicaban el porqué de su devoción por el manga y el *anime*. A continuación se debatió entre los asistentes los puntos de vista y opiniones de todo tipo de *otakus*.



A la izquierda, Rafa Gallardo y a la derecha, Jose Antonio de Luna

**Making off anime**

**Ponente**: *José Antonio de Luna* (director comercial de *Manga Films*)
**Moderador**: *Rafa Gallardo* (presidente de la *Asociación Tomodachi* y responsable de las actividades del salón)

Los asistentes tuvieron la oportunidad de realizar todas las preguntas imaginables sobre las películas y lanzamientos de *Manga Films*, quedando muchas de las dudas resueltas por el ponente de esta mesa redonda. Algunas de las preguntas se referían al material gráfico de que dispone la compañía para realizar las portadas a lo que se contestó que ellos a veces incluso mejoraban lo que les daban; claro ejemplo de ello es la carátula de la reciente *Phantom Quest*, cuyo fondo es cortesía de los grafistas de *Manga Films España* (el original tenía un fondo muy chillón que recordaba a los carteles de la *Warner*); también se preguntó sobre el proceso de masterización de las películas y la respuesta fue que la mejor calidad siempre se obtiene de un master digital. El soporte DVD también fue tema de debate debido a la numerosa aparición de títulos de toda clase fuera de España: los costes de reproducción de dicho soporte son elevados, pero la gran cantidad de información almacenable en un DVD permite la inclusión de doblajes y subtítulos en varios idiomas, incluido el español. Como a anécdota, destacamos que en Japón se realizan doblajes en español para DVD pero que estos están hechos por actores japoneses y que la calidad del idioma y de interpretación decae mucho. Por ello deducimos que algunos títulos de DVD contienen doblaje/subtítulos en español, pero que estos tienen mejor calidad en los títulos europeos.

Finalmente se preguntó sobre la aparición de las películas de Evangelion en España y es un asunto que está todavía "muy verde" ya que los precios propuestos por sus propietarios japoneses no son altos, sino desorbitados.

**Además...**

Se celebraron otras actividades que tuvieron un éxito claro, como el torneo de Tekken 3 en el *mega-stand* de *Play Station* y los talleres de manga y animación el primero organizado por la **Escola de Còmics Joso**, que ofrecía prácticas y algunas lecciones sobre los aspectos más básicos del dibujo manga y el segundo patrocinado por **Fak d'Art**. Otro taller que mantuvo el interés de los asitentes fue el taller de maquetas patrocinado por **Chunichi**. No todas las actividades tuvieron éxito y ese fue el caso del **taller de fanzines**, completamente desierto y con una total falta de asistencia por parte del público o de los aficionados a este tipo de publicaciones de aficionados/*otakus*. Como anécdota, observamos que las acreditaciones de los diversos tipos de profesionales asistentes al salón lucían una mascota realizada por el dibujante Nacho Fernández y que la portada de la guía del salón la ilustró Nuria Peris. El Salón del Manga también repercutió en los medios televisivos, ya que el viernes 30 de octubre, en TV2 se emitió el programa **"Noche Temática"** dedicado al manga, conteniendo varios reportajes fruto de la colaboración entre la televisión suiza TSR2 y ARTE, realizados en el presente año. Contó con el pase de una película, **Robot Carnival**, alcanzando el programa una duración de tres horas.

Textos: *Mary Molina, Bárbara Pesquer, Marc Arambudo, David Matamala.*
Fotografías: *David Matamala.*
















# Entrevista a: Shingo Araki





Shingo Araki es reconocido como el célebre diseñador de personajes de *Saint Seiya* ("Los Caballeros del Zodíaco"), aunque antes de dirigir parte de esta popular serie de *anime*, este veterano animador había colaborado en numerosas producciones como *Berusaiyu no Bara* (la Rosa de Versalles) o nuestra vieja conocida *Ulysses 31*.

**Mini-Biografía**

**Shingo Araki** nació en Aishi, en el año 1.938; tuvo múltiples empleos como ilustrador de anuncios o de libros antes de entrar en la **Musi-Production** (posteriormente conocida como *Osamu Tezuka Production*) como animador en el año 1.964 y participa en las producciones de *Jungle Taitei* (El rey de la jungla*) y Ribbon no Kishi* (La princesa caballero) a las que siguieron *Attack nº1* (La panda de Julia), *Devilman*...

En 1.966 trabaja en un estudio de animación, el **Jaguard**, junto a unos amigos.

Finalmente, en 1.974, dirige su propia compañía, el estudio de animación **Araki Production**.

Ya en los noventa, **Araki** trabaja en *animes* como *Babel 2, Aoki Densetsu Shoot!* y *Gulliver Boy.* Y lo más importante: sigue en activo dando vida a nuevos proyectos.

**Principales producciones en las que ha trabajado**

**Tezuka Productions**
-*Kyo-jin no hoshi* (La estrella de los Gigantes) 1.963
-*Jungle Taitei (El rey de la jungla)* 1.965
-Ribon no Kishi (Chopi y la princesa) 1.967
**Mushi**
-Ashita no Joe (El campeón) 1.970
**Toei Doga/Toei**
-*Devilman* 1.972
-*Cutey Honey* 1.973
-*Babiru nisei* (Babel 2) 1.973
-*Majokko Megu chan* (Megu, la bruja) 1.974
-*Hana no ko Runrun* (Runrun, la chica de las flores) 1.979
**Tokyo Movie Shinsha**
-*Attack nº1 (La panda de Julia)* 1.969
-*Rupan sei* (Lupin 8º) 1.977
-*Berusaiyu no Bara* (La Rosa de Versalles) 1.979
-Ai shite night (Bésame Licia) 1.983
-Meitantei Holmes (Tokyo Movie Shinsha) 1.984
-Mapple Town monogatari (La aldea del arce) 1.987
-Uchu Densetsu *Yurishiizu 31c* (Ulysses 31) 1.988
**Bandai/Toei**
-*Saint Seiya (Los caballeros del Zodíaco)* 1.986
-*Kindaichi shounen no jikenbo* (El joven Kindaichi) 1.996
-*Ge ge ge no Kitaro* (Kitaro el goblin)

**Diseños y story books para videojuegos**
-Burai
-Burai Yamikoutei no gyakusyuu (El ataque del emperador de la oscuridad)
-Kaze no Deurous (Deurous del viento)

**Breve introducción a Saint Seiya**

Más conocida en nuestro país como "Los caballeros del Zodíaco" esta serie creada en 1.986 por *Masami Kurumada* se serializaba como manga en la revista *Shonen Jump* de *Shueisha*; dicho manga llegó a recopilar 28 volúmenes (15 en la edición de lujo) editados entre los años 1.986 al 1.991.

Como animación se serializó en *TV Asahi* producida por *Toei Doga* (perteneciente a *Toei Animation*) y co-dirigida por *Shingo Araki* y *Michi Himeno*. A su término la serie abarcaba 114 episodios y cuatro películas. Además, y a raíz de su gran éxito, se editó un gran número de CD's musicales, 2 videojuegos para la *Famicom, trading cards, ramis, shitajikis*...y todo un conjunto de *merchandising* que llega hasta las conocidísimas figuritas de todos los caballeros realizadas por *Bandai*.

En España, *Saint Seiya* se emitió en TV2 y luego al completo en Tele5 en los años 1.990 al 1.992; Tele 5 también emitió una de las cuatro películas, la tercera, titulada originalmente "*Shinko no shonen densetsu*" (La leyenda de los chicos ardientes) emitida bajo el título homónimo a la serie "Los caballeros del zodíaco". Recientemente, bajo el sello de *Anime Video, Manga Films* editó las cuatro películas.







Diseños para Saint Seya

**Entrevista**

No siempre se tiene la oportunidad de hablar con el responsable de parte de tus personajes favoritos de animación, la verdad, y el hecho de que hayamos podido hablar con ***Shingo Araki*** en el **IV Salón del Manga de Barcelona** merece no sólo una mención especial, sino que os detallemos la entrevista que os ofrecemos a continuación:




**Dokan-** ***¿A qué edad empezó a interesarse por la animación?***
**Shingo Araki-** Desde los tres años *(se ríe)*. A esa edad ya leía y me atraían los manga.

**D-** ***¿Cual fue su motivación para escoger este oficio?***
**S.A.-** Bien, en realidad yo quería trabajar dibujando manga, pero no tuve ocasión de hacerlo. Cuando todavía era adolescente trabajaba en una tienda de alquiler de manga -entonces la gente era pobre y no tenía dinero para comprar mangas nuevos- (matiza Shingo); pero esta empresa quebró y entonces me decidí a participar en un *casting* de dibujantes de la *Musi Production* de *Osamu Tezuka*. Al Sr. *Tezuka* le gustaron mis dibujos y empecé a trabajar para su productora en calidad de dibujante. (Shingo especifica que le interesa el dibujo en cualquiera de sus facetas, por eso no le importó trabajar en la animación en lugar de dedicarse a dibujar manga).

*Cuando le preguntamos cual de las producciones en las que ha trabajado le ha gustado más nos contesta que quizá todas, ya que siempre ha puesto el alma en sus producciones. Realmente es una persona que ama su trabajo y que disfruta dibujando.*

**D-** ***¿Cual ha sido el trabajo más reciente de Araki Productions?***
**S.A.-** Los diseños de *Yu-Gi-Oh*, una historia de carácter sobrenatural pensada para el público infantil-adolescente. El argumento se centra en unas cartas mágicas que posee el protagonista;



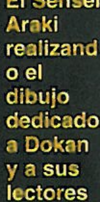
con ellas su aspecto físico y su personalidad cambian completamente, es muy divertido.

**D- *¿Puede hablarnos de sus proyectos después de Yu-Gi-Oh?***

S.A.- Sí...tenemos en cartera una producción que tendrá el título de *Shugogekken*, que podría traducirse como "Ángel protector de la luna", aproximadamente. También es una producción destinada a un público muy joven. Es algo en lo que todavía hay que trabajar mucho.







El Sensei Araki realizando el dibujo dedicado a Dokan y a sus lectores

## Sobre Saint Seiya...

*Hace ya tiempo, unos diez años que terminó su trabajo con Saint Seiya, pero hemos querido realizarle algunas preguntas sobre esta serie con la que algunos otakus crecimos.*

**D- *¿Cómo transformaron las cargadas viñetas de Kurumada en una sucesión visual de imágenes que se pudiera seguir con facilidad?***

S.A.- No fue difícil adaptarla a la animación. El estilo de *Kurumada* es muy directo y en la animación había que plasmar eso. Recuerdo que al acabar el primer capítulo de *Saint Seiya* ya sentía algo especial por esa producción. Cuando trabajaba y me esforzaba tenía la sensación de que iba a ir muy bien.

**D- *En la serie, una de las escenas que más recuerdan muchos aficionados fue la transformación de los caballeros/santos, ¿qué criterio siguió para que resultaran tan espectaculares?***

S.A.- Yo lo atribuyo a la experiencia y al intercambio de ideas entre todos los que trabajamos en ello. Al unirse técnica y experiencia obtuvimos un buen resultado. Hubo ideas de mucha gente. Comparamos varias transformaciones de producciones anteriores desde *Devilman*; se realizó un gran trabajo de investigación. Cómo hacerlo, qué recursos usar...realmente todas las escenas que implican espectacularidad estaban muy estudiadas.







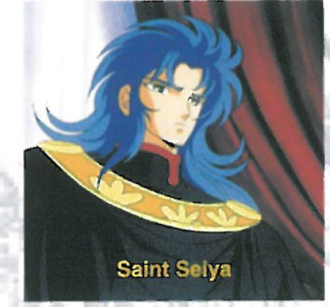
*También nos comenta que fue muy divertido imaginar entre todos cómo se transformaría cada uno de los personajes principales.*

**D- *¿Cual es su personaje preferido de Saint Seiya?***

S.A.- Seiya! *(se ríe)*. Me recordaba mucho a *Huma*, el protagonista de la última producción en la que trabajé. Era el héroe y lo enfocamos como tal. *Seiya* era el retrato del héroe convencional que encabezaba un grupo. Salía airoso de todas las situaciones. Y yo di todo de mí mismo para que los sentimientos y valores que subyacían en la serie fueran captados por el espectador.

*Le comentamos que recordamos cómo Seiya, totalmente abatido, se caía y volvía a levantarse y nos responde que hicieron eso para que Seiya diera lástima al espectador, para que este sufriera un poco y se implicara un poco más en la historia.*





Saint Seiya



La Rosa de Versalles (Lady Oscar)

## Final

**D- Háblenos un poco sobre el tándem *Araki-Himeno* (su principal colaboradora).**

S.A.- Yo dibujo el trazado base y el movimiento del personaje y *Michi* le añade unos toques de estilo y acabados. Nuestro trabajo se complementa.

**D- *¿Cual es la función específica de Himeno?***

S.A.- *Himeno* tiene un gusto refinado, hecho que se refleja en producciones como *Berusaiyu no Bara*, ya que los acabados son mérito suyo. Tiene un *feeling* especial para los diseños que impliquen elegancia y majestuosidad. Básicamente retoca los acabados.

*Para terminar, le preguntamos cómo le ha ido su estancia en nuestras tierras y sus impresiones sobre Barcelona.*

S.A.- Hace 10 años que visité España por primera vez. Desde entonces la he visitado en varias ocasiones. Sobre Barcelona...podría decir que es una maravillosa conjunción de lo antiguo con lo moderno. En ese aspecto me recuerda un poco a Japón. Cuando paseo por las calles de Barcelona y me fijo en los cantos rodados del empedrado me da la sensación de estar viendo cómo era hace cien años; puedo imaginar las carrozas tiradas por caballos, las señoras con sus ampulosos vestidos, los hombres con negras vestimentas y sombrero de copa... es fácil evocar el pasado en sus barrios más antiguos.

*Es vd. muy romántico Sr. Araki, le comentamos. Nos reímos.*

S.A.- Me ha gustado mucho Barcelona. Volvería.

**D- *¿Cual es su consejo para aquéllos que estén empezando en el mundo de la animación?***

S.A.- Que dibujen mucho y que lo hagan con su gusto y estilo personal. El dibujo no es sólo técnica sino también sentimiento. Por ello han de esforzarse y seguir su camino.

*Cuando le pedimos que dedique un dibujo a nuestros lectores, no lo duda y acepta encantado. Realmente es todo un caballero. Mientras dibuja, nuestro fotógrafo le toma algunas instantáneas que reflejan el proceso y en la página siguiente tenéis el resultado a modo de mini-póster.*

Nos despedimos de **Shingo Araki** y de su mujer (con reverencia incluída) deseándole que aproveche el resto de su estancia en Barcelona y que no dude en volver. Le agradecemos que nos haya hecho un hueco en su ajetreada agenda, pues es Viernes y todavía le quedan dos días más de Salón.

**Texto: Mary Molina**
**Fotografías: David Matamala**

# YA a la VENTA en vídeo
# los números 1, 2 y 3

Inspirado en el exitoso videojuego creado por CAPCOM, el famoso estudio de animación MAD HOUSE ha desarrollado esta Fabulosa colección de 4 videos.

DYNAMIC® IBERIA




La Nueva Imagen del ANIME
(nos estabas esperando)

# VAMPIRE HUNTER
## The Animated Series

**De MAD HOUSE + CAPCOM, una combinación gigante que ha revolucionado el mundo de la animación.**


SELECTA VISION S.L
Calle Roma, 4 08023 BARCELONA
Teléfono 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku


SELECTA VISION

VHS Digital Hi-Fi Stereo

# CHÔKIDÔ DENSETSU DINAGIGA




El trabajo más reciente (y conocido) de Atsuko Nakajima como diseñadora de personajes es Chôkidô Densetsu Dinagiga (la super-unidad móbil Dinagiga), una serie de OVA's producidos por Polygram de los cuales ya ha aparecido el segundo volumen cuya referencia es POVV-3211 (4800Y) /POLV-3211 (5800 Y), 30mn.

Esta pequeña joya, además de contar con Nakajima en el diseño conceptual, tiene a Hiroko Suugawa y Tada Miura participando en él.El punto culminante de su calidad, es su director, que ejerció como tal en series como Kimagure Orange Road o Kidô Keisatsu Patlabor.

**Argumento**

La historia se ambienta en un futuro cercano, el 20XX. Por esta época los robots han tenido un notable desarrollo técnico y su uso se ha convertido en algo común, así como la navegación y tripulación de naves espaciales que realizan viajes por el espacio. En el OVA nos situan en Hokkaidô, donde existe un campo de adiestramiento especial para futuros pilotos de robots al que se accede a una temprana edad.

La protagonista de esta historia es Hikari Enno. Cuando era una niña perdió a su madre a causa de una enfermedad del espacio y es una chica bastante extraña. No hay día que no le pase alguna que otra desgracia y pese a poner todo su empeño en lo que hace no se sabe muy bien el porqué siempre parece estar fuera de lugar. A sus diecisiete años esta chica es una de las integrantes de esta escuela y una chica de lo más normal(dentro de lo que cabe después tras lo anteriormente expuesto) hasta el día en que por error es ascendida a la categoría A. Es llamada a las oficinas de la escuela y allí la informan acerca del cambio. Algo que supone a fin de cuentas un suplicio, ya que al tratarse de una categoría completamente distinta cada día ha de esforzarse hasta el límite para llegar al nivel exigido.

En esta escuela, la Niko Niko Robot Kyôshûjô, se le asigna como compañera de habitación a Nana Onzaki . Hikari demuestra su naturaleza sensible y sincera así como su facilidad para ser un especímen de lo más patán. Y ello en contraposición a Nana (C.V. Haruna Ikezawa: Melty Lancer-Nana), también de diecisiete años y del mismo curso de Hikari. De familia rica y de lo más insoportable de lo que cualquiera pueda aguantar y con bastante facilidad para perder los nervios. Pero lo que en un principio parece lo más incompatible se estabiliza y parecen



acabar con una afectuosa relación que ha hecho sospechar a más de uno. Es entonces cuando llegan dos personajes más, Noa y Airi.

Noa Unatzuki (C.V. Mayumi Îzuka: Omohite Poroporo-Tsuneko) tiene dieciocho años y es una chica con muchas rarezas. Hikari la llama senpai y es la rival férrea de Nana, con la que de vez en cuando tiene algún que otro enfrentamiento. Respecto a Airi Inamura, se trata de una alumna de catorce años que tras su llegada se pega a Nana sin dejarla ni a sol ni a sombra (algo realmente sospechoso) además de mantener una cierta rivalidad con Hikari. Es de curso inferior, pero eso no le impide poseer buenas cualidades que aun están por desarrollar.

entre los pijamas sofisticados de Nana, los desmadres de Hikari y los desmanes de Airi y la "racionalidad" de Noa la historia evoluciona. Noa, con su fuerza de voluntad y entrenamiento logra la marca más alta de la escuela en el pilotaje del robot, algo que a la señorita Onzaki no le hace ninguna gracia y sin titubear reta a Noa con la intención de hacerle morder el polvo, para lo que aplica con todas sus fuerzas su LoveLoveAttack, de auténtico delirio.

Calidad gráfica, muchas chicas y acción. ¿Qué más se puede pedir?Sí, sí, que la editen, ya lo sé...

■ Bárbara Pesquer

# BON BON ZAKA High School




Una parte muy importante de los cómics que se editan en Japón son estudiantiles y el que nos ocupa es uno de ellos. El desmadre de este mes, algo habitual ya en esta sección, es obra de **Yutaka Takahashi**, un autor que es como mínimo sorprendente y que en España es casi desconocido.

A principios del 1.993 empezó a publicar una disparatada historia en *Jump Comics* de *Shueisha* bajo el título de ***Bon Bon Zaka Kôkô Engekibu***, o lo que es lo mismo "El *club* de teatro del instituto Bonbonzaka".

### LA HISTORIA

Si algo puede definir la línea argumental, que no es estrictamente lineal ni mucho menos, son las relaciones entre los componentes de este *club* y especialmente la cosa está liada entre tres personajes. Estos son: **Makoto Hibino**, el alma organizativa del club, que si algo tiene es una fama tremenda entre todos y cada uno de los chicos del instituto así como un odio legendario al género masculino. Pero sin embargo sufre una cierta debilidad hacia **Shôtarô Junna**, un compañero del *club* que es constantemente acosado por un ser de lo más desagradable, el director del *club* **Hiromi Takudaiji**; un individuo que si almenos tuviera únicamente la virtud de medir menos de un metro, tener cejas de frontón y un atractivo físico equivalente a una cucaracha no pasaría nada, pero que además puede presumir de intentar llevárselo al huerto de las formas más descaradas y de tener la afición de poner trabas entre los dos chicos. Y por mucho que éste sea hijo de **Liz Ootori**, una psicópata actriz que ha ganado tres *Oscars* y de belleza nada dudosa, **Shôtaro** no es que asuma demasiado bien este acoso. Ni tampoco el acoso al que será sometido por parte incluso de una exhuberante maestra, **Chôko**, que no parece alarmada en absoluto con el rumor que corre por la escuela de que Shôtarô es amante de Hiromi (!?!) y esforzadamente pretende enseñarle algunas cosas bastante explícitas. Tampoco **Lisa**, una amiga de su adorada Makoto no tiene demasiados reparos.Total, que Shôtarô es la diana de la mayoría de las acciones de los personajes y de todas las miradas. Y en la suya siempre está Makoto a la que más o menos torpemente se acerca.

### Personajes secundarios

Eso en continuidad, pero entre recovecos y capítulos exclusivamente dedicados a la parejita con ojos de cordero degollado, se intercalan historias absurdas en las que no falta la nota discordante de Hiromi con posturitas procaces o extrañas insinuaciones.

Enriqueciendo este brillante cuadro psiquiátrico, aparecen otros personajes caprichosamente delineados: **Narciso**, cuyo único pensamiento es "Soy hermoso, me vista de payaso o me vista de ladrón." Algo que no sería preocupante si en cada una de sus delirantes exhibiciones no pusiera patas arriba todo el vestuario del *club* o por sus ocasionales crisis nerviosas por las que pasa su perfil griego al ser comparado con el monigote de Hiromi. **Lisa**, siempre despistada y que no ve tres en un burro. O **Nadegata**, un maestro que por mucho tener un cociente intelectual de 195, es una auténtica nulidad, incapaz de llamar la atención de Chôko y que siempre acaba ejerciendo de alfombra. Y por último está **Kôizô Ippongi**, del *club* de animadores, que siente una debilidad de cuidado hacia Makoto.

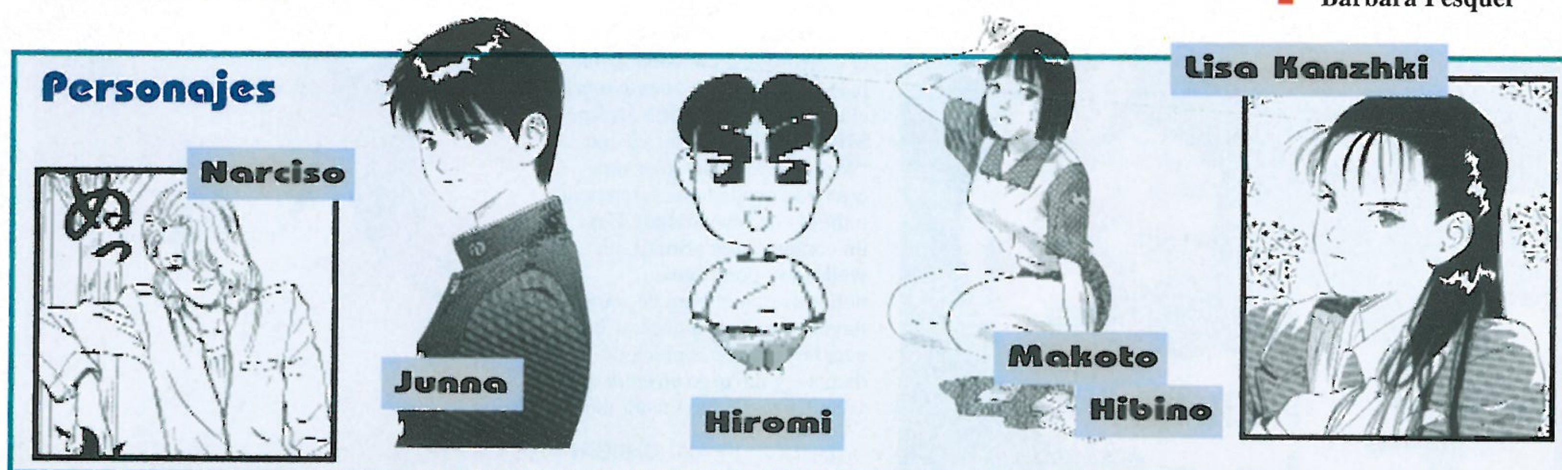




### Estilo

Lo más curioso es el aspecto gráfico del manga. Se mezcla un trazo bastante realista con una cierta dulzura en las expresiones y en las caras además de tener un trazo bastante fino. Un estilo que se choca en el tosco monigote y los SD que lo hacen volar todo por los aires, pero en un contraste formidable.

■ **Bárbara Pesquer**



# Art Book

# Marmalade Boy







Existen dos libros de ilustraciones de *Marmalade boy* que fueron publicados en 1995 por la misma editorial que hizo lo propio con los ocho tomos del manga, **Shueisha**, en la línea **Ribon**. El primero cuesta 1.835 yens y tiene 70 páginas, a todo color, con las ilustraciones que aparecen en los tomos, con algunas de series anteriores como **Hansamu na Kanojyo** y bocetos originales de los personajes principales de **Marmalade boy**. Un libro que te gustará, sobre todo si te lo regalan para tu cumpleaños como hicieron conmigo. ^_^

El segundo se llama *"Marmalade boy Koi no Style Book"*, tiene 104 páginas, prácticamente todo a color, y sólo cuesta 1.000 yens. Está dedicado al **anime** y dividido en temas: cuando se conocieron *Yuu* y *Miki*, el primer amor o primer beso de nuestros amigos, las diferentes citas, los momentos tristes, las fechas señaladas, fichas de personajes, entrevistas con la





autora, *Wataru Yoshizumi*, con los dobladores e incluso podemos encontrar una enciclopedia de términos. Sobre todo, lo que llama la atención en estos libros de ilustraciones, son las páginas dedicadas a las cosas que han estado a la venta: como los **kappas** que **Yuu** consiguió para **Miki**, los aparatitos que utilizan en la serie como el que medía los latidos del corazón, aquellos otros como



los robotitos para grabar los mensajes o el teléfono de Yuu, o el cohetito que utilizaba *Arimi* para "comunicarse" con *Ginta*, el diario que compartía *Meiko* y **Miki**, la cajita de música con **"Moment"**; y cualquier otra cosa que pueda tener referencia o dibujo de **Marmalade Boy**: un compact disc portátil, un **walkman**, portafolios, bolígrafos, un álbum de fotos, llaveros, bolsos, muñecas, un neceser, relojes, cepillos de dientes, y un largo etcétera que ya me gustaría a mí tener (snif).





■ **CHIISAI**

# MANGA makers




**1.495 Pts**
**Ref: CD236**

Manga Makers es el lanzamiento más esperado por los amantes del manga.

La recopilación más completa de trabajos de los mejores autores: Shirow, Rumiko, Ghibli, Sonoda, Akemi, Clamp, Katsura y Gainax que exhiben sus mejores obras en este CD-ROM, que incluye un sinfín de material para que disfrutes sin límites. Además, la información más completa sobre estos autores, con todos los detalles de interés para que conozcas su vida, sus obras, sus gustos y su forma de trabajar.

Manga Makers contiene vídeos y dibujos de la obra de cada autor, así como bocetos y otras curiosidades. También incluye archivos de audio extraídos de las mejores películas y series, para que disfrutes totalmente de la atmósfera mangamaníaca.

Tanto si eres todo un manga-adicto como si todo esto te suena un poco a chino, encontrarás en Manga Makers la guía indispensable para saber quién es quién en el universo manga.

¡Y también incluye el Opening Dragon Ball Z USA y el increíble videoclip anime de Two Mix!

## HENTAI




**Ref: CE1020-3.495 pts.**

La Blue Girl. Vol. 1: Episodios 1 y 2 de la popular serie manga erótica La Blue Girl. A Miko Mido, una jóven ninja, se le ha confiado la empresa de asegurarse de que Shikima, un personaje hambriento de sexo, no cause mas problemas. Grandes dosis de violencia y sexo con la magia de los dibujos manga japoneses. Japonés con subtítulos en inglés.




**Ref: CE1027-2.995 pts.**

Adventure Kid. Vol. 1: Nueva serie manga erótica que narra las increíbles aventuras por las que tienen que pasar los jovenes estudiantes Norikazu y su novia Midori, los cuales viven en un loco e informatizado mundo. Noirkazu revela un código que activa el espiritu del creador de la Guerra Mundial, el cruel Masaqo, y se introducen en un mundo irreal, de horror, de pesadilla.




**Ref: CE880-3.495 pts.**

Plaisir Mangas Vol. 2 ofrece tres nuevos temas relacionados con el sexo: el placer, el dolor y los monstruos, una vez seleccionado la opción deseada el programa presenta 5 botones, uno por cada secuencia de vídeo relacionada con el tema elegido. Los vídeos son directos, sin "tiempos muertos" y totalmente SIN CENSURAR. Para Windows o Macintosh.




**Ref: CE858-2.995 pts.**

Mission Extreme: Kate Kurtis representa a la armada del Universo, es policia, tiene 19 años, sus medidas son 88-58-90, su pelo es rubio natural y es muy sexy y sensual. Su primera misión es la de esclarecer los hechos que suceden en el lejano planeta DONIC, dónde multitud de jóvenes mujeres son violadas. El comandante Jones que dirige las operaciones la ha escogido por dos razones.




**Ref: CE1072-4.995 pts.**

Manga Dreams: Fabuloso pack de 4 CDs con más de 2.500 Mbytes dedicados integramente al mundo del Manga Hardcore. Incluye más de 6.000 imágenes de alta calidad sobre el placer, el dolor, sumisión, fumillación, violencia, docilidad, monstruos,... Granes dosis de sexo y violencia con la magia de los dibujos manga. Imprescindible para los amantes del género.

## SUSCRÍBETE!

A la mejor y mas amplia revista-catálogo dedicado integramente al mundo del CD-ROM. Visita nuestro Web y encontrarás miles de productos de todo tipo: juegos, cultura, gráficos, aplicaciones, profesionales. Zona de juegos, concursos, sorteos,... La mejor forma de divertirte y hacer tus compras.

## CONÉCTATE!

www.office2000.es

**Visítanos en SIMO98**
**Pabellón 6 Stand 6074**

**ROM WARE**
Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194
Fax: 923 373 332
www.office2000.es

☒ Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE

NO es necesario hacer ningún pedido

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194

DOKAN
11/98

Nombre:

Dirección:

C.P. - Localidad - Provincia:

Teléfono: N.I.F.:

Envíen los artículos que indico a continuación:

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas
☐ Recepción por Correos (+450 pts. g.envío)
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA Classic ☐ MasterCard ☐ tarjeta 6000

Fecha Caducidad: Firma:

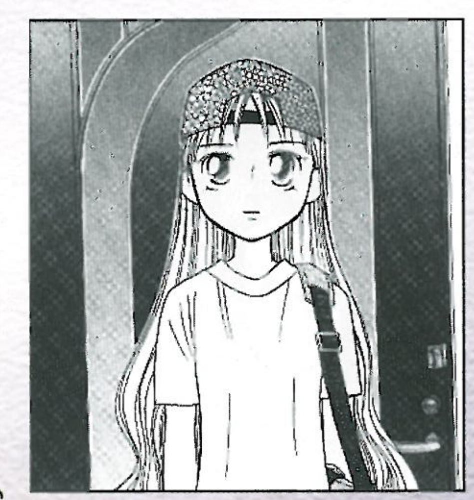
IVA incluido

# KARESHI KANOJO

花とゆめCOMICS
彼氏彼女の事情
津田雅美 5

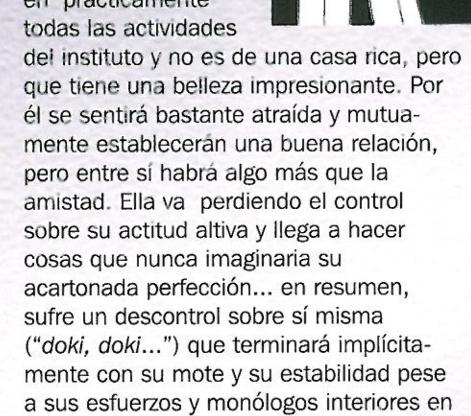


Es evidente que dentro de la animación japonesa existen autores o compañías que por el simple hecho de tocar una producción, ésta se convierte en oro. Una de ellas sin duda es **Gainax**, que pese a algún que otro bache con su colaboración en la película ***Appleseed***, prácticamente todas sus animaciones y colaboraciones han avalado una calidad de animación, de colorido y entramado de sus historias. ***Fushigi no Umi no Nadia*** (aquí conocida como "El misterio de la piedra azul"), ***Top wo Nerae!-Gunbuster*** o ***Shin seiki Evangelion*** son buena prueba de ello. Desde la primavera del 95, cuando tuvo lugar el estreno de ***Shin Seiki Evangelion*** han pasado cerca de tres años y ahora Gainax presenta un nuevo anime ideado para la televisión. Se estrenó en octubre y esta vez se ha tomado un *Shôjo Manga* bastante sencillo pero con rasgos interesantes: Kareshi Kanojo no Jijo ("asuntos de chicos y chicas" aunque los kanjis del título traducidos literalmente sean algo así como "asuntos entre novios y novias"). De él se han creado unos excelentes diseños y una serie bastante dinámica con una buena animación.



## La Historia

La protagonista de esta historia es **Yukino Miyazawa**, una de aquellas personas que da todo el aspecto de ser perfecta. Esta chica llega a un nuevo instituto y allí su belleza, su excelente carácter y sus habilidades en los deportes la hacen especialmente popular en su clase. Pero fuera de ser adorada por todos, aquellos que la observan más atentamente y la consideran asquerosamente perfecta no la ven con tan buenos ojos y la llaman *Mieoh*, que significa "Reina de la vanidad".




Pero todo cambia cuando se cruza con **Sôichirô**, un chico de su misma edad (quince años) que mide 169 cm. , está en prácticamente todas las actividades del instituto y no es de una casa rica, pero que tiene una belleza impresionante. Por él se sentirá bastante atraída y mutuamente establecerán una buena relación, pero entre sí habrá algo más que la amistad. Ella va perdiendo el control sobre su actitud altiva y llega a hacer cosas que nunca imaginaria su acartonada perfección... en resumen, sufre un descontrol sobre sí misma (*"doki, doki..."*) que terminará implícitamente con su mote y su estabilidad pese a sus esfuerzos y monólogos interiores en busca de algo lógico.

Y todo ocurre ante la sorprendida y celosa mirada de sus dos hermanas: **Tsukino** y **Kano**. Tsukino es un año menor que Yukino y es muy distinta a ella. La ve como alguien formidable, pero no puede evitar pensar que es algo caradura. Kano considera a su hermana realmente encantadora y siempre tiene sus consejos en mente. En el *manga* es ella la que le va abriendo los ojos a Yukino.




## Los autores del anime: *staff* técnico

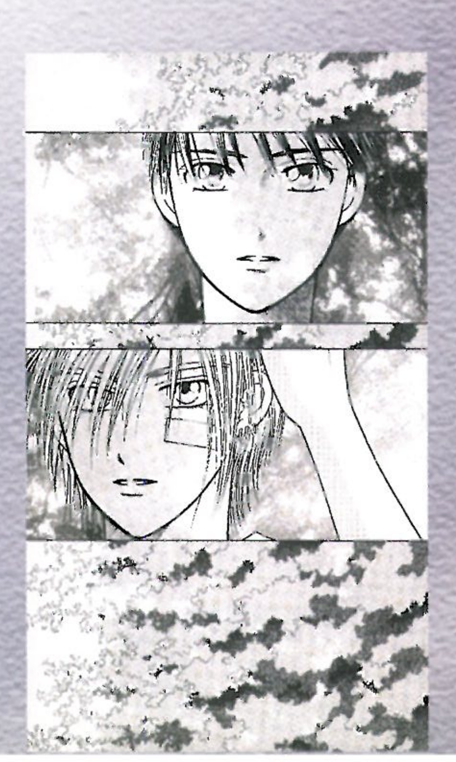


Para la creación de esta serie se ha contado con la dirección de **Hideaki Anno** y con un equipo joven que ha trabajado mucho para llevar adelante este proyecto, esforzándose por dar un aspecto cándido y encantador. Se consigue un buen ritmo narrativo y unos personajes muy matizados y diversos que se encontrarán inmersos en múltiples situaciones.

El diseño de personajes lo realiza **Satoshi Hiramatsu** (previamente animador en *Shin Seiki Evangelion: Magokoro wo kimi ni* y la música corre a cargo del mismo que trabajó en *Evangelion Air y Evangelion: Magokoro o kimi ni*.

## Los orígenes: El manga y sus diferencias con el anime

El *manga* escogido por *Gainax* para que fuera adaptado a la animación, empezó su andadura en el *magazine* mensual **La La**,



# NO JIJOO

apareciendo sus primeros volúmenes recopilatorios entre finales del 96 y principios del 97 aproximadamente y su quinto volumen vio su publicación en mayo del presente año.
Como indica su título, Kareshi Kanojo no Jijô (asuntos de chicos y chicas) es un *shôjo manga* "puro y duro" de planteamiento sencillo. Pese a tener como tema principal la relación entre Yukino y Sôichirô, en el manga esto está en segundo plano, limitándose su autor a narrar más directamente las relaciones entre un grupo de amigos desde el momento en que llega la protagonista de la historia.
Se trata de un grupo de amigos francamente amplio en el que si algo se adivina por el ambiente es la tensión amorosa que se crea en algunas ocasiones. Pero de hecho no toda la acción se centra en dicha tensión. A diferencia del *anime*, en sus primeros pasos lo que importa es lo que acontece y rodea a cada personaje. El grupo está formado por **Yukino, Sôichirô, Shibahime, Sena** y **Sewada**. Estas dos últimas chicas son amigas comunes de los protagonistas y respecto a Shibahime, da la impresión de ser más adulta y algo indisciplinada; además tiene el galopante defecto de fumar. El presente conjunto se ampliará con la presencia de **Maho** y **Tsubasa**. Maho en un principio dejaba por los suelos a Yukino, pero en el fondo se trata de una chica con dificultades para relacionarse con los demás y que una vez arreglados los malentendidos no hay ningún tipo problema con ella. Tsubasa era una amiga de la infancia de Shôtarô y le toma un gran apego a Yukino; justamente a Tsubasa está dedicado el quinto de los volúmenes, aparcando un poco el hilo conductor de la historia. Es una chica que llama la atención, vital y además es muy inocente y siempre le están gastando bromas. Lo curioso es que siempre va vestida como un chico y es una acérrima admiradora de **Totoro** y de los peluches del mismo (completamente cierto); tiene facilidad para quedarse pegada a la gente a quien toma cariño como es el caso de Yukino. Hasta el punto que Tsubasa, que se ha escapado de su casa por desavenencias con su padre va a refugiarse en casa de Yukino. Pero, sorpresa! después de solucionarlo todo descubre que el hijo de la mujer que va con su padre es un famoso músico y cantante de *rock*.

## Otras obras del autor

-**Busu to himegimi** (Busu y la princesa)
-**Onna ni natta hi** (El día que me convertí en una mujer)
-**Tenshi no sumu heya** (La habitación en la que vive un ángel)
Todas, junto a *Kareshi Kanojo no Jijoo* se han publicado en la colección *Hana to yume* (flores y chicas) de la editorial Hakusensha.



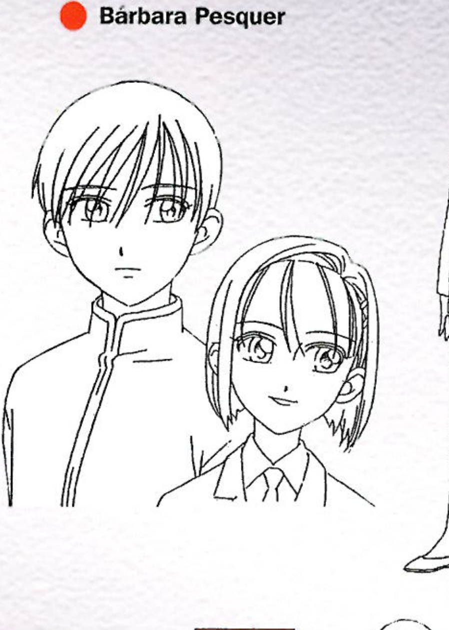
## Estilo y comentario

Realmente, el estilo de **Tsuda** es sencillo y a veces algo desconcertante por ello, pero agradable a la vista. Se trata de un modo de dibujar con líneas precisas a las que el lector occidental puede acostumbrarse.
en resumen se puede considerar una historia muy común con algunos rasgos interesantes y una cierta sensibilidad. Como lo fue en su caso **Kodomo no omocha** (juguetes de niños), un manga algo extraño que pasa a una animación inmejorable y en el aspecto y diseño de personajes un poco parecida a Marmalade Boy.

**Bárbara Pesquer**





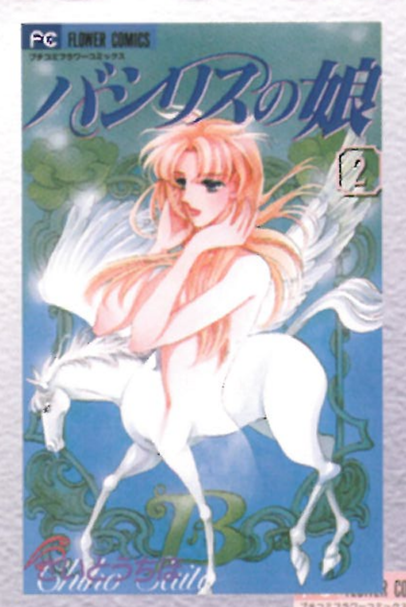








# Basilis no Musume




De nuevo **Chiho Saitô** con una nueva la tragedia. Después de **Shôjo kakumei Utena**, con su mística lucha del bien contra el mal y que por cierto aparecerá de nuevo en breve con su nueva película, vuelve *Chihô Saitô* con una historia con pequeños elementos trágicos y más metida en lo que el *Shôjo Manga* es en sí, historias de romances. Continúa con un estilo gráfico que no varía especialmente respecto al manga de *Utena*.

Este título, **Basilis no Musume** (La hija de Basilis) se empezó a publicar en la colección **Flower Comics** de *Shogakukan* en mayo del 98 y en octubre aparecía el segundo de sus volúmenes recopilatorios (por estas fechas debe estar a punto de caer el tercero).

## La Historia

Empieza en el año 1.920 al otro lado del océano, en un país lejano. En el norte de Japón viven en una gran mansión los *Midorikawa*. **Momiji**, miembro de esta familia vive sin preocupaciones a sus diecisiete primaveras y su ocupación habitual es salir a cabalgar con su caballo **Basilis**. *Basilis* en griego significa reina y este es un caballo que ganó en Inglaterra un *derby* en tres ocasiones consecutivas y al que compraron por una enorme suma de dinero en Italia. *Basilis*, a pesar de ser un caballo de carácter realmente rebelde y difícil de tratar (al igual que su dueña) es el más veloz y sólo le permite a *Momiji* subir en su grupa. Todo empieza a agitarse cuando regresa abandonándolo todo **Awa,** uno de los hijos varones. Abrumado por la deshonra que supone ese abandono, el patriarca de la familia toma medidas drásticas y le expulsa de la mansión principal. Es entonces cuando sale a relucir que desde la infancia trajeron a *Momiji* del extranjero y que una vez mayor de edad debía casarse con el titular de los *Midorikawa*. Algo con lo que no está conforme *Momiji*, profundamente enamorada de *Awa*. Pese a que quisieron huir a *Tokyo* juntos y allí seguir el sueño de *Awa* de crear un hotel, un accidente del destino lo evita y se ve obligada a casarse con su padrastro.Es el año 1.997. Ya han pasado más de setenta años y dos generaciones desde que aquellos desafortunados enamorados se separaron. Ha llegado el momento de los *Hijos de Basilis*, la segunda generación de descendientes de aquellos dos personajes: *Awa* y *Momiji*. **Shiyuka Izumi**, alrededor de quién gira toda la historia, llega *Tokyo* con la firme intención de reclamar la autoría del diseño de la estatua que preside el *hall* de un hotel de lujo, el *Hotel Basilis*. Se trata de una escultura de un caballo con el nombre «Basilis» a sus pies, que fue esculpida por **Shikata**, un artista para el que por causas trágicas y no demasiado claras, posó a los catorce años. Shikata es un hombre bastante violento que está completamente obsesionado con la imagen de la joven y ahora, siete años más tarde, vuelve a encontrarse con ella. Al principio, Shiyuka es tratada fríamente por el propietario del hotel (el nieto de *Awa*). Pero cuando éste conoce su estirpe como «hija de Basilis», empieza a tener cierta deferencia hacia ella y la pone bajo su protección para engorro de su prometida «política». Así pues, la instala en la mansión en que vivió *Momiji* y donde se encuentra *NeoBasilis*, descendiente de aquél mítico caballo, tan problemático éste como su predecesor pero que será considerado por *Shiyuka* como el caballo más bello que ha visto y no le tendrá ningún miedo. Pero eso causa problemas con la prometida de *Awa* y éste le busca a *Shiyuka* un estudio en *Tokyo*. La historia que se oculta en la vida de *Momiji*, la ferviente inclinación de *Shikata* y la protección del nieto de *Awa* se cruzan en un torbellino de sucesos que la protagonista es incapaz de controlar y que sólo significan el principio de una intensa historia.


Awa


Momiji


Basilis



Ryôto Midorikawa

Shiyuka Izumi


Kou Shikata

Bárbara Pesquer

# EJI, EL ÚLTIMO

## (continuación)

En ese momento, *Axel* y *Ada* volvieron a casa (después de pasar una noche romántica) y oyendo los gritos del niño corrieron hacia su habitación. Un grito de espanto salió de sus bocas. Dos hendiduras negras ocupaban el lugar de sus antes bonitos ojos y sus largos mechones rubios caían despeinados por su rostro. Una mirada de comprensión, preocupación y venganza se reflejó en sus caras. *Ada* cogió a *Makoto* y lo abrazó.

*- No te preocupes, niño mío, no te preocupes. Todo se arreglará.*

*Makoto* les explicó lo sucedido y la visita de *Jei*. Su historia, su origen, su sino. *Axel* no dijo nada, y *Ada* calló. Sin necesidad de que *Makoto* les hubiera explicado nada ya sabían lo sucedido, pues *Ada* era la Rej sobreviviente. Era una larga historia. *Axel* cogió un pañuelo blanco que ató a la altura de los ojos del joven con un nudo tras su cabeza. Sus mechones caían unos por encima y otros por debajo.

*- A partir de ahora, tu vista será tu Silencio. Él te guiará para encontrar a los Ajux. ¡Makoto, deja de llorar! Aprende del Mundo sin sonidos. Sólo él te salvará a tí, a tu madre y a la* ***Tierra****.*

*- Pero...*

*- ¡Calla! Ellos te han encontrado, a tí y a tu madre. Por daros cobijo, la* ***Tierra*** *está en peligro de muerte y si no ponemos remedio, la* ***Tierra*** *seguirá el mismo camino que tu planeta* ***Rec****, y* ***Goj****, el primer lugar donde Ada se refugió.*

La noche siguiente, mientras *Makoto* dormía, sus sueños le llevaron a la profundidad de una cueva. Era una cueva larga y oscura (¡vamos, como todas!), y en ella pudo ver a *Jei*, el Visir.

*- Pon las manos sobre la venda de tus cóncavos ojos y oye el Sonido de la Abundancia.*

*- !!!???!!! ¿Qué???*

*- ¡Hazlo!*

En el momento en que siguió las órdenes, *Makoto* se transportó cual viento huracanado, arrasándolo todo. ¡Volaba! Pero el pánico se apoderó de él. ¡No podía ver nada sin sus ojos!

*- ¡No te asustes! El Silencio te llevará, ya que es la Llave de la Restauración y de la Abundancia... pero ¿cuántas veces te lo tengo que repetir, pequeño inútil?*

Cuando *Makoto* se encontró frente a *Jei*, éste afirmó:

*- ¿Qué, ha sido tan difícil?*

*- Pero... ¿cómo he llegado hasta aquí?*

*- Por tu fe en el Silencio. Dejando de lado tus miedos y tus ausencias físicas. Ahora sigue hasta el fondo de la Cueva. No vuelvas hacia atrás. Confía, aprende, vence. Hay peligros y únicamente una Salida, que está en dirección opuesta a la que has entrado.*

*Makoto* se giró, dirigió la vista atrás y sintió que era verdad. La boca de la Cueva por donde había entrado ya no existía. Había desaparecido. ¿Cómo era posible? ¿Dónde estaba? ¡Da igual! Tengo que seguir adelante, me guste o no -pensó *Makoto*, tembloroso, pero echando agallas a la cosa.

*- Fíate sólo del Silencio* -fue lo último que oyó de *Jei*.

*Makoto* inició su andadura. Gruñidos, suspiros, quejidos, alaridos, chillidos, gritos... todo envolvía la oscuridad de la Cueva ¿cómo sabía que era oscura si estaba ciego? No lo sabía, lo presentía. Con su don especial no dejaba de percibir la horrorosa orquesta de sonidos terroríficos. Se rió para sí mismo, *"sólo son gritos"* -y con ironía pensó- *"¡menos mal que soy ciego y no puedo ver a quien pronuncia estos terroríficos aullidos... si hasta los Ajux me habrán hecho un favor!!!. Claro que si no fuera por ellos tampoco estaría yo pasando por este trago..."*. Los gritos aumentaban, y *Makoto* recordó: *"¡El Silencio. He de hacer Silencio en mi Interior!"*. Una vez dejó de pensar, de hacer hablar a su mente, el Silencio Exterior se hizo. *"¡Ostras, funciona! ¡Que arma más curiosa y poderosa!"*.

*Makoto* vació de Palabras su Interior y lo llenó de Silencio. Siguió su camino por la **Cueva de la Abundancia**.

*"Abundancia ¿de qué?"* - volvió a preguntarse *Makoto*, y una voz burlona, sádica, impúdica le susurró a pocos milímetros de sus oídos: *"¿De verdad has creído, pequeño y escualido Rej, que el Silencio es un arma contra nosotros?"*. Nada más oir estas Palabras, el terror lo petrificó, y sin embargo, empezó a correr, siempre adelante, mientras una risa diabólica y un frío abrasador le recorría su espina dorsal.

Notó que algo se posaba en su hombro. Lo tocó y notó que era un ser pequeño, peludo, suave y calentito. Parecía que tenía alas y unos pequeños pies con unas uñas que se le clavaban en la piel, pero curiosamente, no le hacían daño. *"¿Quién eres tú?"* -le preguntó. Y entre unas peculiares risitas, el ser peludo le contestó: *Soy Tú.*

*- ¿Eeeh?*

*- Soy tu Sombra, tu Guía, tus Ojos, tus Miedos, tus Palabras, tu Amigo, tu Espada, todo lo que eres tú soy yo, y todo lo que soy yo eres tú.*

*- Cada vez entiendo menos, pero no voy a preguntar más. Cada vez que abro la boca, mi vida se complica más. ¿Sabes tú qué debo hacer ahora? ¿Cómo puedo salir de aquí? ¿Qué he de hacer para Vencer a los Ajux, Salvar la Tierra, Restaurar mi Pueblo y Recobrar mi verdadero Nombre?*

*- Ji, ji, ji, ¡pero qué ignorante eres! ¡Todas esas preguntas tienen una única solución! Tienes que encontrar el* ***Pozo de la Lluvia de Fuego*** *y la* ***Estrella de Agamán****. Por cierto, mi nombre es Ije.*

*- ¡Ije! ¡El Primero!*

*- ¡Exacto! Ya te he dicho que yo soy tú y tú yo, ji, ji, el burro delante... Entre los dos*



*formamos la Rueda, el Último y el Primero, el Primero y el Último. Somos Uno.*
- *¡Si tú lo dices...!* -murmuró escéptico *Makoto*.
- *¡Schissst!* -le susurró *Ije*- *¡Los Ajux!*
*Makoto* -con sus 15 años- era un experto en artes marciales, cinturón negro en kárate, judo y un montón de cosas más. Su madre *Ada* se había ocupado de enseñarle bien desde muy pequeño, sabiendo que tarde o temprano su hijo se enfrentaría a los crueles y absorbentes Ajux. Algo lo aplastó contra la pared, era un Ajux gordo y más feo que los demás. *"El jefe -seguro- de esta cuadrilla de granos"* -pensó Makoto mientras se despejaba con una sacudida de cabeza del atolondramiento del golpe.
Reaccionó y empezó a lucir sus artes dando mamporros y tortazos por doquier, saltando y haciendo mil piruetas y llaves que dejó a la media docena de Ajux que le atacaban espachurrados por todos lados. De alguno de ellos salía una especie de suco lila y repugnante que olía a mil diablos. Precisamente por percibir este olor, *Makoto* sabía que se estaba saliendo airoso del encuentro.
Mientras tanto, *Ije*, gritaba escandalosamente, riendo con sus ji, ji, ji -que ya lo tenían harto-, a la vez que con su especie de manos plumíferas aplaudía y se retorcía de risa.
- *¡Bien! ¡Muy buena! ¡Ahí, ahí, dále! Ji, ji, otro fuera!!!*
- *¡Agradezco tu apoyo moral! Pero... ¿podrías ayudar un poco, no?*
- *¡Oh, claro! Se me olvidaba decirte que pronunciando las palabras "Ije-Eji, el Primero y el Último, Eji-Ije, el Último y el Primero" me convierto en cualquier cosa o miedo a la que tenga tu enemigo. Por cierto, los Ajux temen al Sol. Nunca atacan de día, a no ser que esté nublado, ji,ji.*
*Makoto*, rápido como el viento, cogió por las patas a *Ije* y gritó la frasecita: *"Ije-Eji, el Primero y el Último, Eji-Ije, el Último y el Primero" ¿No hay una fórmula más corta?*
Y mientras le preguntaba, *Ije* se convirtió en luz solar que ilumbró toda la **Cueva de la Abundancia**. Los pocos Ajux que todavía se le enfrentaban huyeron despavoridos. A los que les tocó la luz se desintegraron, dejando en el suelo un charquito de suco de remolacha maloliente y putrefacta. Era la primera batalla de *Makoto* contra los Ajux y había vencido, sin embargo, se le paseaba por la nariz ese peculiar olorcillo nauseabundo que ya le acompañaría por el resto de su vida, pues cada dos por tres se tendría que enfrentar contra ellos, y cada vez que pegaba a un grano de aquellos, éstos tenían la mala costumbre de rezumar de ese apestoso suquillo.

Tras la pelea, *Ije* volvió a ser normal. Bueno, normal para él, pues era una especie de conejo con pico y patas de loro, con plumas en las manos pero pelo en el lomo. Según su humor cambiaba de color. Cuando estaba alegre, solía ser amarillo chillón.
*Makoto* suspiró estaba cansado pero feliz. De repente se había dado cuenta que durante la lucha no había necesitado sus ojos, pues sólo percibiendo la Maldad de los Ajux había sabido dónde estaban y dónde darles el golpe adecuado. Estaba orgulloso y feliz de sí mismo, así que, una vez limpio el camino, la pareja de amigos siguió adelante. Tras un recodo de la Cueva, sintió que algo faltaba en el camino. Y en efecto, un gran agujero se abría en el suelo y de él salía un luminoso resplandor rojo. *Ije* chilló muy contento: *"Lo conseguimos, lo conseguimos. ¡Hemos llegado al **Pozo de la Lluvia de Fuego!"**.*
- *¿Y Qué? ¿Qué he de hacer ahora?*
- *¡Nada!* -*Ije* voló hacia abajo adentrándose en el Pozo. Cogió dos lágrimas de Fuego que puso bajo la venda que cubría los ojos del joven. Un dolor abrasador hizo que *Makoto* se levantara del suelo un par de metros. Todo le quemaba, la cara, el cuerpo, las manos, el dolor era insufrible, pero algo en su Interior le decía que aguantara, que era para Bien. No se equivocó. Al cabo de un rato, *Ije* le desató la venda, y con asombro vió que volvía a ver. Las paredes de la estancia eran transparentes cual espejos, y veía miles de *Makotos* mirándole. También vió por primera vez a su nuevo e insoportable amiguito plumífero. De repente y del fondo del **Pozo de la Lluvia de Fuego** apareció *Jei*, el Visir de la Magia Oj.
- *¡Enhorabuena! ¡Has dejado de ser un niño miedica y malcriado! Te has convertido en Eji, el venerable Último Rej!*
- *... y el Primero* -apuntilló *Ije*, riéndose como de costumbre.
*Makoto* se sintió orgulloso. Sus ojos volvían a ser verdes como esmeraldas, como malaquita, como el perejil. Sin embargo, ahora tenía un montón de Dones: unos ojos con Fuerza de **Lluvia de Fuego** que se volvían en Luz cegadora contra los Ajux; también disponía del don de las **Lenguas del Universo** y del **Silencio Interior**; tenía la **Unidad del Primero y el Último** gracias a *Ije*, del que jamás se separaría; el **Entendimiento de la Misión** por hacer Renacer a su Pueblo, los Rej; el sentimiento de la **Venganza** (bueno, lo que vulgarmente se llama "Ajustar las cuentas") contra los Ajux, a quienes de ahora en adelante no descansaría hasta deshacerse del último de ellos y recobrar así la **Bondad y la Sabiduría** que los granos pudentos robaron a su Pueblo; y sobretodo, tenía la **Alegría Desbordante** de *Pina*. Su hermana pequeña se iba a convertir en su fiel compañera de aventuras (¿y algo más...?) de su vida. Apartó estos pensamientos y se concentró en la búsqueda del camino hacia la salida de la **Cueva de la Abundancia**, la Cueva que tanto le había dado; y es que ahora era un hombre nuevo. Además, su misión continuaba. Debía buscar y encontrar la **Estrella de Agamán** que era la Llave para que la **Vida** volviera a surgir en los expoliados planetas **Rec** y **Goj**, y salvar a la **Tierra** de un incierto futuro. Deseaba encontrarse de nuevo con *Jei*, el Visir, y preguntarle muchas cosas que no sabía, y aprender de él. Pero todo eso, y bastante más, son otras historias... Tal vez algún día las lleguemos a conocer...
- *Ji, ji*
- *¡Tú calla, pajarraco limonero!*

Fin

**Lola Pérez**

# AÑO NUEVO Y EL NENGAJÔ



Año nuevo (del 1 al 3 de Enero) es quizá la fiesta más celebrada por los japoneses y a la que dedican mayor número de eventos, decoraciones, comidas y atuendos especiales. Durante esta festividad las familias beben un tipo de *sake* especial (que se supone alarga la vida) comen ricos dulces de arroz glutinoso y cuentan las anécdotas sucedidas durante el año anterior. La gente decora la entrada de sus hogares con unas brancas de pino (símbolo de la longevidad) llamadas *kado-matsu*; detrás se colocan tres tallos de bambú (símbolo de la constancia y la virtud). En la parte superior de la puerta se coloca una soga con borlas de paja y tiras de papel blanco que recibe el nombre de *shimenawa* y su utilidad es ahuyentar a los demonios. Otro símbolo de la buena suerte es la naranja (en japonés, se pronuncia "daidai" y tiene un doble significado: "de generación en generación"). En el primer día festivo se acostumbra a hacer la visita al santuario, en éste se venden las tradicionales flechas de la buena suerte. El segundo día se dedica a ceremonias de inicio del año y los niños juegan al *Irohagaruta* (juego de cartas con símbolos alfabéticos) que consta de dos barajas distintas: una con el símbolo alfabético y otra con un dibujo que lo representa, se trata de buscar "la pareja" de cada símbolo y reunirla con su correspondiente dibujo. ¿Y qué se hace en el tercero? pues descansar!

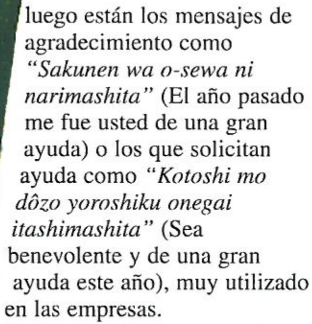
Nengajô

## La Hagoita

Es un elemento decorativo muy típico de Año Nuevo. Es un tipo de raqueta que al principio usaban las cortesanas como entretenimiento para jugar a un deporte parecido al *badminton*; con una base de madera; en su parte trasera están ricamente decoradas con una técnica llamada *oshi-e* (se colocan bolsitas de tela, pintadas a mano, rellenas con distintas formas para dar volumen). Es muy típico regalar una *hagoita* a una hija; obsequio que ella debe guardar y tener después de casada en su nueva casa.
En Japón, hay varios maestros artesanos dedicados a esta labor, aunque por su elevada dificultad, no pueden hacer más de 200 unidades en un año.

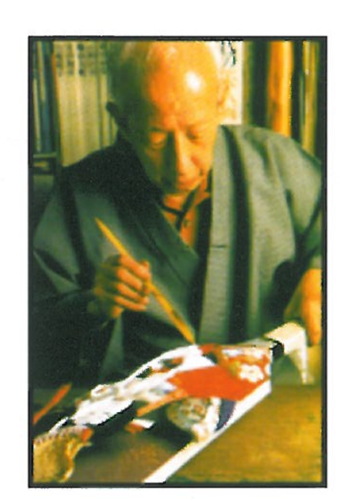
## El Nengajô

Se trata de la típica tarjeta de felicitación que se envía en estas fechas. Los hay de muchos tipos, tradicionales y occidentalizados con el típico mensaje de "Happy New Year". Las tradicionales ostentan una imagen temática referente al animal que regente el próximo año según el horóscopo chino. 1.998 ha sido el año del Tigre, el rey de la tierra, considerado un símbolo de cambios y de protección del crecimiento de los niños (algunos santuarios tienen figuras de tigres y las esposas van allí a rezar por la buena salud y fortuna de sus hijos). Hablando del tigre ¿Recordáis los dos cachorros de este animal que aparecían tatuados en el vientre de Emu Hino (Crying Freeman)? Un claro símbolo de fertilidad!
Bien, el 99 le pertenece a la Liebre y es un año de transición, ya que el año 2.000 le corresponde al Dragón, el rey del cielo. Este año, en Japón se repartirán millones de *nengajô* con figuras de liebres por toda la geografía de este país. El mensaje del *nengajô* varía según el destinatario del mismo. El más típico y con el que siempre se queda bien es *"Akemashite Omedetô Gozaimasu"* (Reciba los mejores deseos para el Año Nuevo); luego están los mensajes de agradecimiento como *"Sakunen wa o-sewa ni narimashita"* (El año pasado me fue usted de una gran ayuda) o los que solicitan ayuda como *"Kotoshi mo dôzo yoroshiku onegai itashimashita"* (Sea benevolente y de una gran ayuda este año), muy utilizado en las empresas.
Aunque en las tiendas venden bonitos *nengajô,* muchos japoneses los personalizan enviando fotografías de sus hijos vestidos al modo tradicional, de su mascota, o bien dibujadas personalmente con caligrafía también propia (mucho más apreciada).



**Mary Molina**

Hagoita



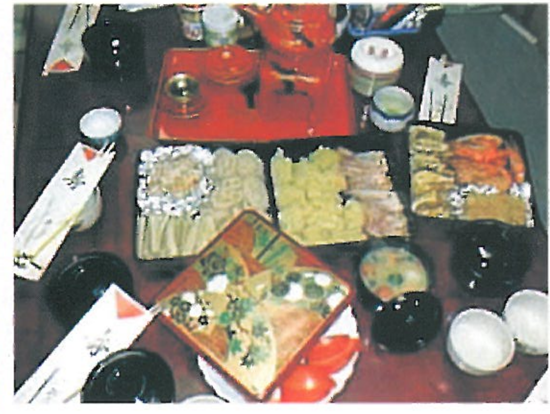
Artesano



Santuario

# PLATO ESPECIAL PARA AÑO NUEVO: OSECHI



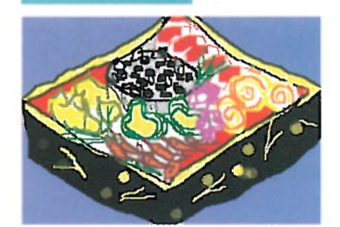





El *Osechi* es un plato típico que se prepara únicamente en Año Nuevo. Hay de varias clases y hay también varios modos de prepararlo y presentarlo, el más común es sin duda el *jubako*, una caja de madera lacada que puede llegar a tener hasta cuatro pisos, cada uno de ellos con una variedad distinta.

A continuación os detallamos el contenido específico de cada "piso" junto a un dibujo aproximado de su presentación. Por si esto no fuera suficiente os adjuntamos también varias fotografías pertenecientes a distintas *jubako*, para que podáis comparar.


Jubako


Piso 1


Piso 2


Piso 3


Piso 4

## Ichi no ju (primer piso)

Contiene *kuromame* (judías negras), que son símbolo de la salud, hervidas en sirope; *kazunoko* (huevas de arenque), en esto no valen cantidades, juzgad por vosotros mismos si ponéis una paladita o dos (estas son símbolo de la fecundidad) y se acostumbran a sazonar con salsa de soja; *tazukuri* es el símbolo de una buena cosecha y se compone de *tsukudani* (se llama así a cualquier ingrediente hervido en salsa de soja) hecho con sardinas pequeñas. Luego se coloca el *kurikinton*, compuesto por *kuri* (castañas dulces) y pasta/puré de *satsumaino* (patatas dulces) hervidas en agua con azúcar.



## Ni no ju (segundo piso)

Sus ingredientes son el *namasu*, que es una ensalada de *daikon* (rábano) troceado y zanahoria sazonados con vinagre; luego se colocan el pulpo sazonado en vinagre, el calamar en escabeche, unas rodajitas de pepino y de nabo y si se quiere, pez esperinque (también conocido como eperlano).



## San no ju (tercer piso)

Se coloca comida preparada a la plancha o bien frita como las empanadas de pollo o los camarones a la plancha.



## Yo no ju (cuarto piso)

Se compone de *nishime* (raíces de vegetales cocidas a fuego lento). Estas deben colocarse de modo que ofrezcan una presentación casi artística. Se colocan la zanahoria, el *gobo* (raíz de bardana), el *renkon* (raíz de loto) o el *yatsugashira* (taro, también conocido con el nombre de colocasia, chonque o malanga isleña).

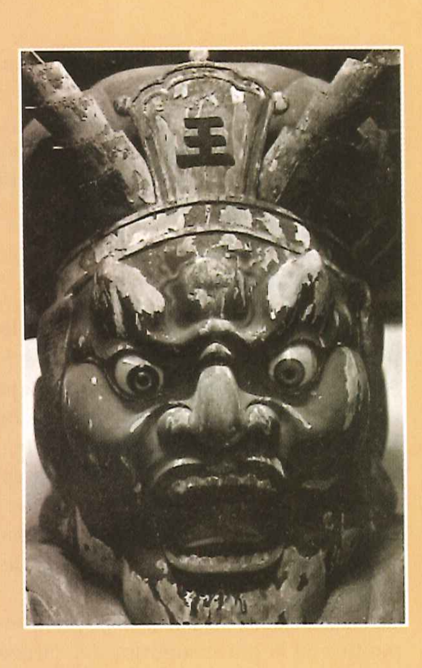


Variedades de *Sake*



# LEYENDAS DE KAMAKURA

-Montse Watkins-









Montse Watkins



Montse Watkins lleva viviendo en Japón desde el año 1.955, concretamente se estableció en Kamakura, antigua capital del Japón durante el shogunado de Minamoto no Yoritomo en la llamada era Kamakura (1.185~1.333.). Las tradiciones que corren de boca en boca y que ahora tan sólo conocen algunos ancianos, se recogen en este libro para evitar su desaparición. Son leyendas cortas, cuentos y anécdotas que surgieron en una época en la que tales creencias no eran consideradas ninguna ficción. Personajes imaginarios como los kappa o los mujina aparecen junto a asombrados hombres que comparten su mundo por unos instantes. Aunque la relación con dichos seres no es nada positivo según este compendio de relatos. Citaremos algunas de las muchas que recoge el libro:

### La gratitud del kappa

El kappa es un ser fantástico que habita normalmente en lagunas y bosques; su aspecto es humanoide, pero con un pico en lugar de boca y con un plato en la cabeza en la que almacena agua para cuando está fuera de su hábitat natural; su piel es de un tono verde suave y sabe hablar. No es peligroso, pero es capaz de cometer numerosas travesuras que trastornan a los humanos. Se dice que poseen objetos mágicos y que el regalo de un kappa dura para toda la vida. Este no fue el caso de un aldeano que descubrió que por culpa de un kappa un caballo se había ahogado. El ser, totalmente arrepentido, visitó al aldeano a su casa y le ofreció una vasija de la que siempre manaría abundante sake; la única condición de la vasija era que siempre debía quedar un poquito de sake para volver a llenarse. Pero en una fiesta los invitados apuraron hasta la última gota y dicha vasija jamás volvió a llenarse.

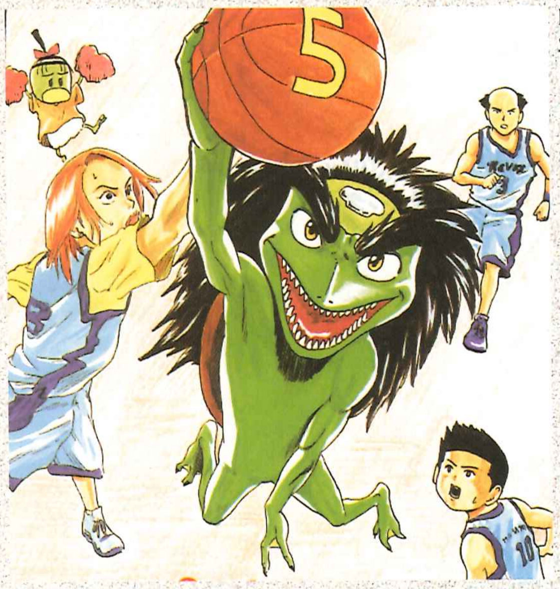
### Mujinatsuka

El mujina tiene la apariencia de un tejón, pero es extremadamente inteligente. Su poder consiste en tomar cualquier forma que él desee, incluso la forma de los seres humanos; como tal también puede hablar e incluso razonar. Aprovecha esta facultad para su interés, básicamente para aprovisionar comida.
En este caso, el mujina acostumbraba a acercarse a un templo budista y observaba a dos monjes, uno que comía frugalmente y otro que comía un poco más; la despensa de este último era un gran atractivo para el mujina y aprovechando un viaje del monje se hizo pasar por él tomando su forma. Como curiosidad, cabe decir que el ser se aprendió varios sutras budistas y seguía la conversación con el otro monje con suma facilidad.

El estilo del libro es llano y su lectura es rápida y entretenida. Se recogen un total de 30 leyendas que nos dan una visión genérica de la mitología japonesa. Ya en la portada encontramos una fotografía del Rey Enma, que juzga las almas que van al Más Allá.

*Leyendas de Kamakura*
*Autora: Montse Watkins*
*Luna Books*
*Gendaikikakushitsu Publishers*
*2.500 yenes*
*Idioma: castellano*

**Mary Molina**



En el manga es habitual encontrar a seres mitológicos protagonizando una historia o bien formando parte de ella.

**Kappa Revolution**
Sekichiyo Gizantei, 1.998

**Inu Yasha**
Rumiko TakaHashi, 1.998







# Curso de Japonés

Ni hogo wa Yasashi i yo!

# 日本語は易しいよ！

## El japonés es fácil!

Dai Ikka Hiragana

# 第一課：平仮名

## Lección 1: El hiragana

En este número de Dokan empieza el curso de japonés, muy esperado por much@s de vosotr@s, otakus descarriad@s...
El tema de esta primera lección es el silabario hiragana.

Este mes vamos a empezar a describir la escritura japonesa, estamos hablando por supuesto de esos "garabatos" que intrigan a más de uno. La escritura es la base del aprendizaje correcto del japonés, ya que los libros de texto en rômaji son útiles pero a la larga deficientes.

### La escritura

Ante todo hay que señalar que el japonés se puede escribir a la manera occidental, es decir, horizontalmente y de izquierda a derecha, y también de la manera tradicional, verticalmente y de derecha a izquierda, como podemos ver en todos los manga. Actualmente en Japón se utilizan ambas modalidades habitualmente.
Los signos de puntuación japoneses son diferentes de los occidentales. El punto se escribe < 。 > y la coma se escribe al revés < 、 >.
No existe alfabeto propiamente dicho, sino que se utilizan signos que representan sílabas - combinaciones de consonante más vocal - con una sola excepción: la letra **n** es la única consonante que va sola.
Existen dos silabarios, llamados hiragana y katakana. Ambos cuentan con el mismo número de signos, que son equivalentes (hay dos signos diferentes para cada combinación silábica) Por ejemplo, la sílaba **ko** puede escribirse tanto こ (en hiragana) como コ (en katakana).

### El hiragana

Después de esta breve pero a mi parecer interesante e ilustrativa introducción general al japonés vamos a meternos de lleno en el tema que nos ocupa en esta primera lección: el silabario hiragana.
El silabario llamado hiragana es el más importante y utilizado de los dos que existen, ya que se utiliza para escribir las palabras propiamente japonesas.
Si una palabra no tiene *kanji* o si el autor no recuerda el *kanji* correspondiente a una palabra se utiliza el *hiragana*. Asimismo, las partículas y las desinencias verbales se escriben en hiragana.
El hiragana es lo primero que aprenden los niños japoneses y por lo tanto, todos los libros infantiles de lectura están escritos enteramente en este silabario. Más tarde se van introduciendo el katakana y los kanji a medida que el niño va ampliando su conocimiento.

日本語全部平仮名表

Lista Completa de Caracteres Hiragana

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あ a | い i | う u | え e | お o | | | | | | | | |
| か ka | き ki | く ku | け ke | こ ko | が ga | ぎ gi | ぐ gu | げ ge | ご go | ぎゃ gya | ぎゅ gyu | ぎょ gyo |
| さ sa | し shi | す su | せ se | そ so | ざ za | じ ji | ず zu | ぜ ze | ぞ zo | じゃ ja | じゅ ju | じょ jo |
| た ta | ち chi | つ tsu | て te | と to | だ da | ぢ ji | づ zu | で de | ど do | ちゃ cha | ちゅ chu | ちょ cho |
| な na | に ni | ぬ nu | ね ne | の no | | | | | | にゃ nya | にゅ nyu | にょ nyo |
| は ha | ひ hi | ふ fu | へ he | ほ ho | ば ba | び bi | ぶ bu | べ be | ぼ bo | びゃ bya | びゅ byu | びょ byo |
| ま ma | み mi | む mu | め me | も mo | | | | | | みゃ mya | みゅ myu | みょ myo |
| や ya | | ゆ yu | | よ yo | | | | | | | | |
| ら ra | り ri | る ru | れ re | ろ ro | | | | | | りゃ rya | りゅ ryu | りょ ryo |
| わ wa | | | | を wo | | | | | | | | |
| ん n | | | | | ぱ pa | ぴ pi | ぷ pu | ぺ pe | ぽ po | ぴゃ pya | ぴゅ pyu | ぴょ pyo |

### Descripción del silabario

Existen 46 sonidos básicos, que son los que podéis ver en la primera columna del silabario que os ofrecemos. En la segunda columna podemos observar la lista de sonidos impuros (derivados de otro sonido). Observad que la sílaba **ka** es la misma que **ga**, pero que ga tiene dos rayitas en la parte superior derecha, lo mismo pasa cuando pasamos de la fila **s** a la **z**, de la **t** a la **d** y de la **h** a la **b**.
Para pasar de la **h** a la **p** hay que poner un puntito en la parte superior del carácter.
En la tercera columna podemos ver las combinaciones de los caracteres de la columna **i** (ki, gi, shi, etc) con los de la fila **y** (ya, yu, yo), estos últimos escritos en menor tamaño. Estas combinaciones se utilizan para representar sonidos más complejos como **cha**, **hyo** o **gyu**.

No existe la letra **l** en japonés. Cuando tengamos que escribir una palabra extranjera que lleve una **l**, tendremos que sustituirla por una **r**. Por ejemplo, Laura se pronunciaría Raura. Sí, sí, no me equivoco, es completamente distinto del chino, lo que provoca unos malentendidos muy importantes. (Cuántas veces habremos oído a algún gracioso imitando a un japonés y hablando con la l?)

### Pronunciación

La pronunciación del japonés es muy fácil para los hispanohablantes. Vamos a ver:

-La r se pronuncia como en cara y nunca como en carro.
-La sh como en Sharon.
-La j como en James y no como en Juan.
-La z como en Zelda y no como en zorro.
-La h es un poco aspirada, como en Harry.
Todo lo demás suena igual que en español, inlcuso las vocales.







Buronson - Adachi Tsuyoshi / Mushimushi Korokoro, Shûeisha

Ahora veamos algunos ejemplos del uso del hiragana. Son muy sencillos.
El primer ejemplo es de un manga inédito en España, se trata de Mushimushi Korokoro. Veamos qué dice su protagonista:

**Katsuichi:** ふわあっ

fuwaa...

Es evidente lo que significa "fuwaa", verdad? ^_^. El pequeño carácter **tsu** al final de la exclamación significa que el sonido acaba bruscamente.

Podéis practicar vuestra habilidad leyendo el hiragana con cualquier manga. Abundan las onomatopeyas escritas en este silabario y reconocerlas ya es un primer paso muy satisfactorio.

Aquí vemos a un par de viejos conocidos por los otakus españoles, se trata de Ranma y Akane en el momento de conocerse. Veamos su reacción.

**Ranma:** へへへへへへへへへへへへ。

hehehehehehehehehehehehe.

**Akane:** あはははははははははははは。

ahahahahahahahahahahaha.



Takahashi Rumiko / Ranma 1/2, Shôgakukan

Las onomatopeyas de sonidos proferidos por personajes de manga (risas, vacilaciones, gritos...) suelen escribirse en hiragana, al contrario que los sonidos provocados por acciones humanas, cosas y animales (ladridos, explosiones, golpes...), que suelen escribirse en katakana...

El último ejemplo tiene muy poca relación con el resto de esta primera lección. En él veremos una de las características más curiosas del idioma japonés. Se trata de la cohabitación dentro de una misma frase de las tres formas de escritura del japonés: los silabarios hiragana y katakana y los kanji. Vamos a tomar como ejemplo a la mítica serie Dr. Slump, de Akira Toriyama.




Toriyama Akira / Dr. Slump, Shûeisha

**Senbee:** わしよりハンサムなのは鳥山明だけだ

washi yori hansamu na no ha toriyama akira dakeda.
yo más guapo que toriyama akira sólo es
**"Sólo Akira Toriyama es más guapo que yo"**

**Toriyama:** わーいありがとへへへ…

waai arigato he he he...
Guay! gracias je je je...
**"Anda! Pues gracias!! jejeje!"**

Washi= yo (suelen decirlo las personas mayores) Yori= más que
Hansamu-na= guapo (del inglés "handsome") Dake= solamente
Da= verbo ser, forma simple Arigato= gracias
Observad que todo está escrito en hiragana excepto "hansamu" (que viene del inglés, escrito por lo tanto en katakana) y Toriyama Akira, que está escrito en kanji (con la lectura correspondiente a los kanji al lado en furigana)
**Nota:** en la camiseta de Toriyama pone "aho", significa "estúpido".

## Un pequeño glosario...

**Furigana:** Pequeños caracteres hiragana que indican la lectura de los kanji situados al lado del kanji en cuestión.
**Hiragana:** Uno de los dos silabarios japoneses. Se utiliza para escribir palabras propiamente japonesas.
**Katakana:** El otro silabario. Para escribir palabras extranjeras y onomatopeyas.
**Kanji:** ideogramas originalmente tomados del chino con que se escriben las palabras más usuales y los nombres propios.
**Partículas**: caracteres hiragana que indican sujeto, complemento directo, complemento circunstancial... En el ejemplo de Dr.Slump, **ha** indica sujeto
**Rômaji:** Caracteres occidentales (nuestro alfabeto)

**Marc Bernabé**
Sembei@abonados.cplus.es

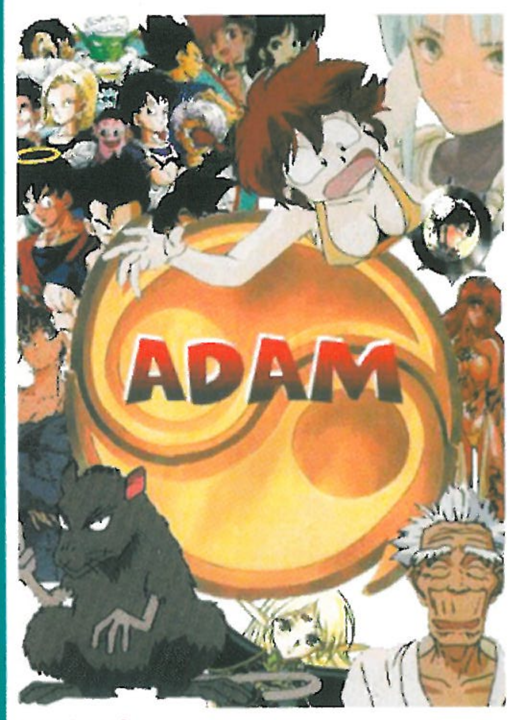






# ADAM

## Asociación de Defensa del Anime y Manga




### Introducción

Hace unos 5 años, en pleno auge de la emisión de series de *anime* japonesas, varias entidades empezaron a protestar por su supuesta excesiva violencia y amparadas por poderosos medios de comunicación presionaron a las distintas cadenas de TV en pro de la supresión de dichas series.
Es entonces cuando en una red de mensajería electrónica llamada *FidoNet* surge la iniciativa de crear una asociación que reuniera a todos los *otakus* para poder luchar contra lo que creemos que se sale de toda lógica.
Nace entonces la A.D.A.M., Asociación de Defensa del Anime y Manga, que reúne a más de 1.100 personas de España y parte del extranjero, realizando multitud de actividades que explicaremos en este artículo.

### Actividades

- Boletín de Notícias: una vez al mes se edita un Boletín de Notícias que consta de las propias actividades y eventos que se organizan y de un conjunto de notícias generales y breves de Anime y Manga del mes.

Actualmente se ha formado un servicio de suscripción a esta publicación.

-Adamzine: desde el mes de Junio del 1.997 se viene realizando más o menos cada 4 meses un *fanzine* de la Asociación que reúne noticias y diversos artículos que los socios escriben. Este *fanzine* lo distribuyen los coordinadores de la Asociación; si quieres adquirirlo contacta con nosotros por el medio que creas oportuno. Actualmente se ha publicado el número 2.

- Colaboraciones con la A.D.A.M. de Italia: desde Febrero de este año se mantiene contacto con nuestra homónima italiana, asociación que nació de manera paralela a la nuestra por casualidad y que contactó con nosotros vía correo electrónico. Actualmente realizan actividades en su país, editan un *fanzine* electrónico y tratan, al igual que nosotros, de informar al *otaku* mediante distintos eventos públicos.

- Círculo de Distribución de Anime Inédito: desde Marzo de este año se crea un círculo de intercambio/venta de películas, OVA's y series de anime. La idea es la de siempre, organizar un sistema para que los *otakus* podamos ver las series y películas que no se emiten en nuestras cadenas de TV.

Por supuesto, debemos aclarar que sólo se distribuirían las películas y OVA's inéditos en nuestro país y las series que no se comercializan actualmente en vídeo.

- Colaboración con otras entidades: en este momento mantenemos una estrecha colaboración con la recién fundada AVAM, Asociación de Valladolid de Anime y Manga, así como diversos clubes de *fans* y tiendas especializadas.

- Trabajo en Internet: actualmente la Asociación mantiene una página *web* en la siguiente dirección: ***http://www.adam.eu.org/es***, que depende de la Organización ADAM-Europa, de la que también forma parte la ya mencionada ADAM-Italia.

En esta *web* podréis encontrar toda la documentación de la Asociación, las notícias más frescas y referencias a organizaciones que colaboran con la Asociación.

Dentro de esta página también se mantiene una versión *html* del *Adamzine* en la dirección: ***http://fast.to/Bol-adam,*** actualizada hasta el número 2.

Recientemente se ha creado la **ADAML,** la *Mailing List* de la Asociación; un sistema de comunicación por correo electrónico en el que se habla sobre proyectos y futuras actividades.

· I Muestra de Anime de Laredo: en el mes de Agosto se celebró una muestra de Anime en la que se realizaron proyecciones de distintos géneros con una gran acogida por parte del público.

### Proyectos y Objetivos

- Proyecto Manga-CD : el objetivo es la creación de CD's que incluyan series inéditas o canceladas en España; KOR y City Hunter serían los temas del primer CD.

El resultado final podrían ser CD's compatibles PC/MAC con requerimientos mínimos (486/25), en un entorno de manejo fácil e intuitivo, recopilando de 20 a 25 tomos por CD a un coste mínimo que no sobrepasaría las 500 ptas., sin incluir gastos de envío.

Si tenéis alguna idea o queréis participar en este proyecto no dudéis en contactar con nosotros.



Adamzine

- Campaña al Otaku: consiste básicamente en dar a conocer la Asociación a todos los *otakus* por los medios de difusión mediante las siguientes fases:

1.- Campaña al socio: realizada durante los meses de Julio y Agosto; se recopilaron en la base de datos de los socios un total de 122 *otakus* con los cuales, por diversas razones, se había perdido el contacto. Se están empezando a recibir cartas de los mismos en la sede.

2.- Campaña al *otaku*: consiste en la recopilación de direcciones de *otakus* que están aislados y pueden aportar algo a nuestra organización. Se espera obtener un listado de más de 250 direcciones.

3.- Campaña a los medios: Se espera comunicar a los diversos medios como cadenas de TV, radios y periódicos nuestra existencia y objetivos.

### Instauración del Socio de Pago

Según los Estatutos de la Asociación, existen dos tipos básicos de socios, los numerarios y los numerarios de pago. Los primeros serían los que hasta ahora se han dado de alta sin ninguna obligación por su parte.

Los socios numerarios aportan una cuota de carácter anual con la que tienen derecho a Carnet de Socio, suscripción al Boletín y otras muchas ventajas.

**Asociación de Defensa del Anime y Manga**
C./ Colombia nº28 pso. 6ºizq.
28016 Madrid
E-Mail: adam-es@iname.com
URL: http://www.adam.eu.org/es

**Pablo Rodríguez**

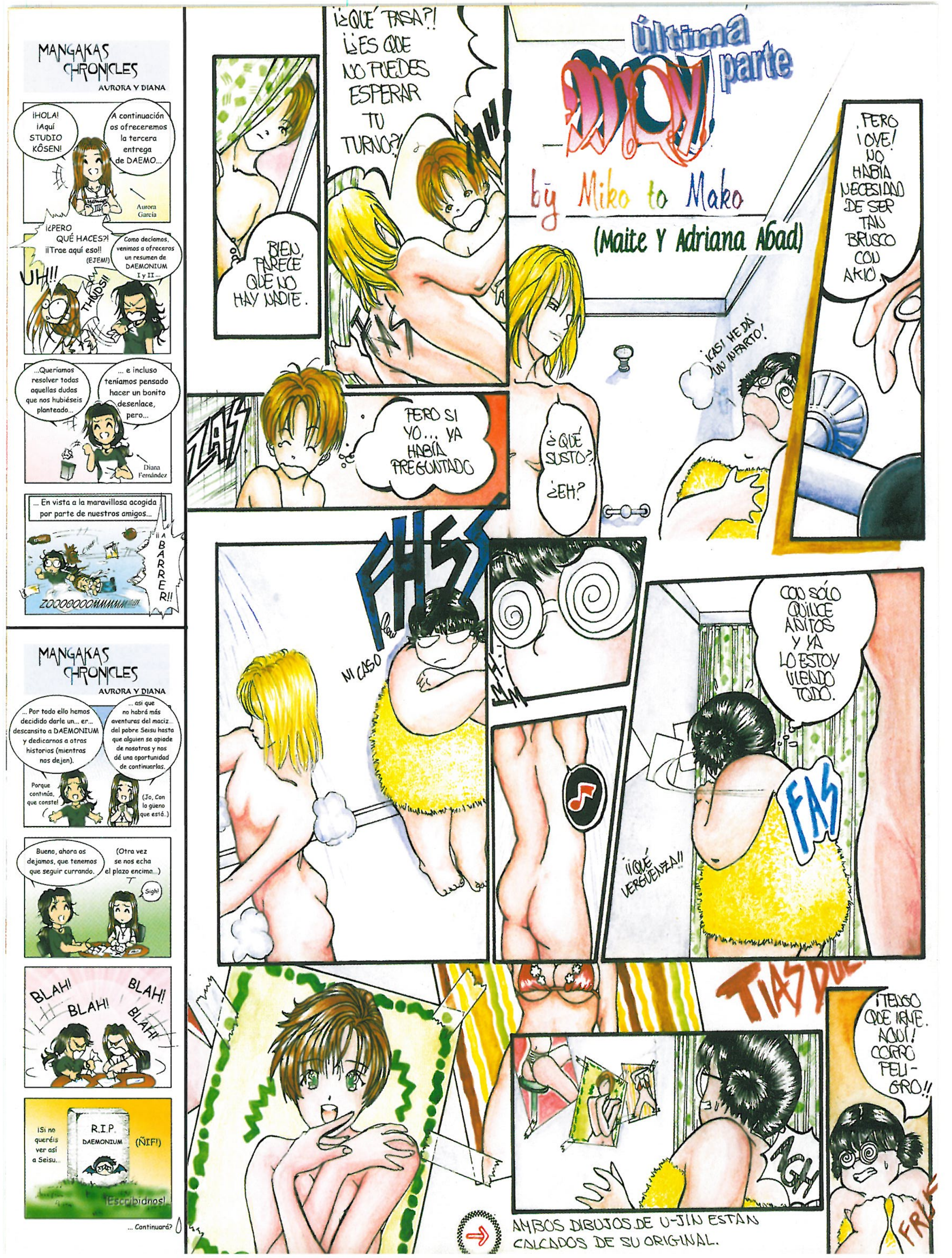


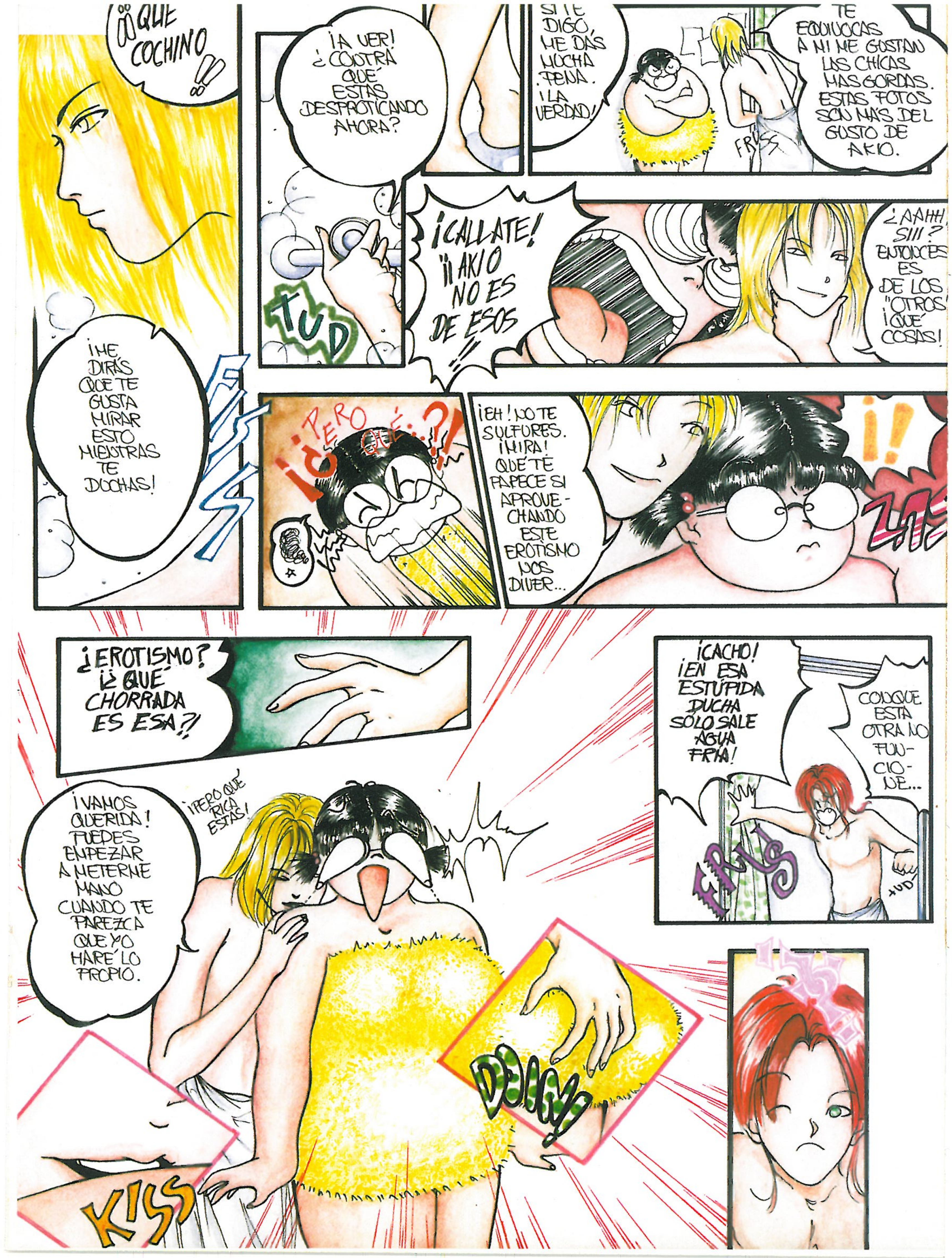
# MI QUERIDO Yabushita

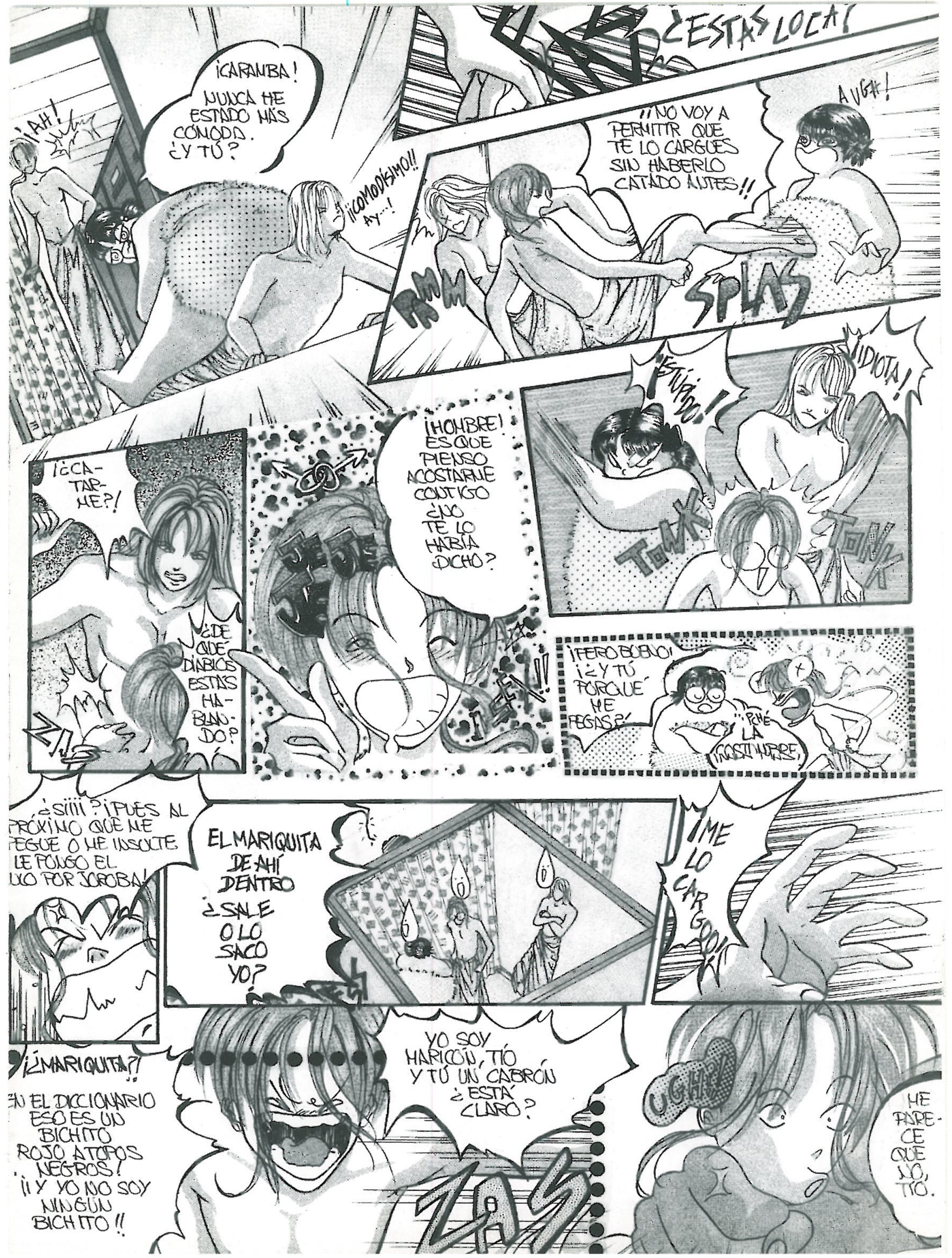
## DOJINSHI

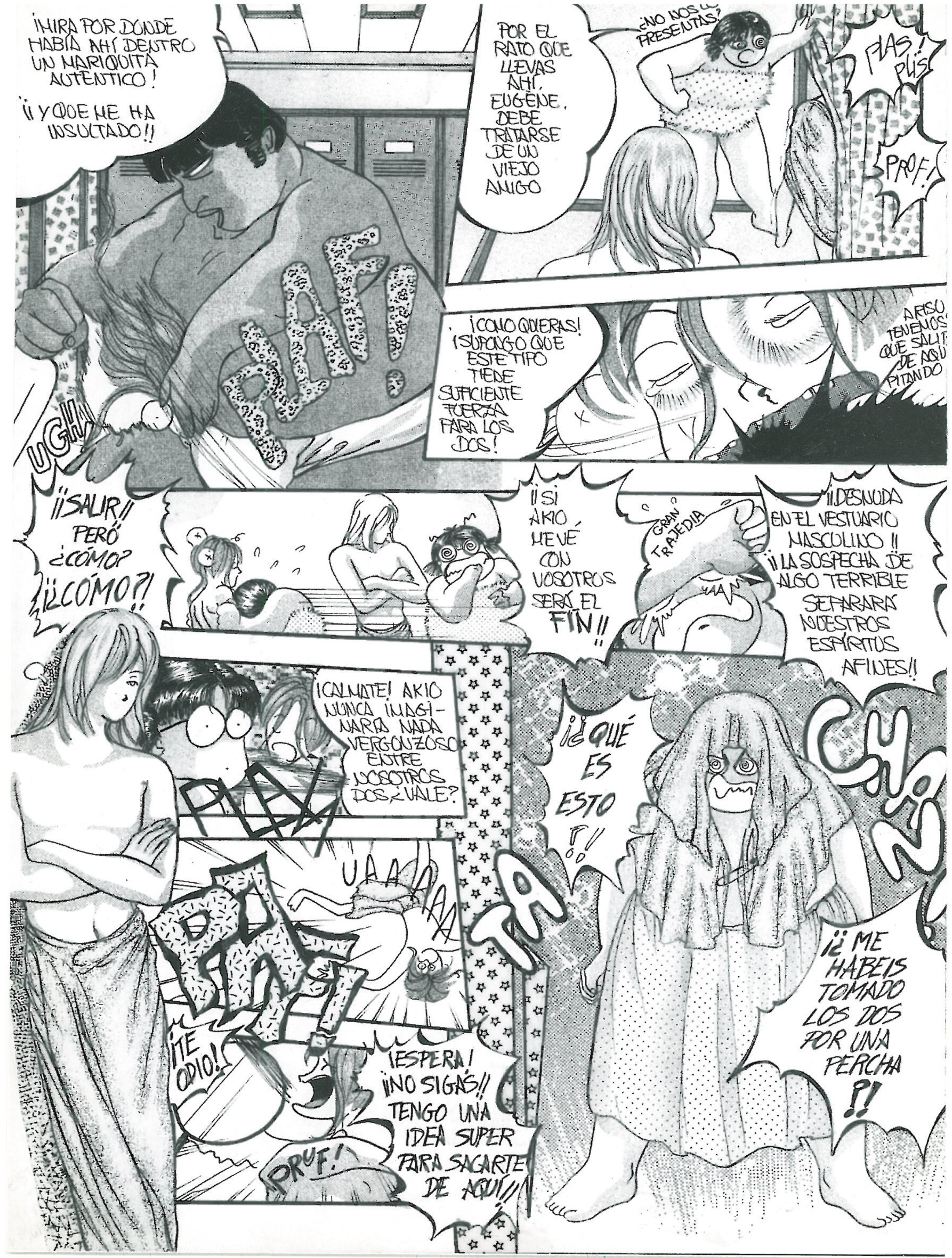
### RESUMEN DEL CAPÍTULO ANTERIOR

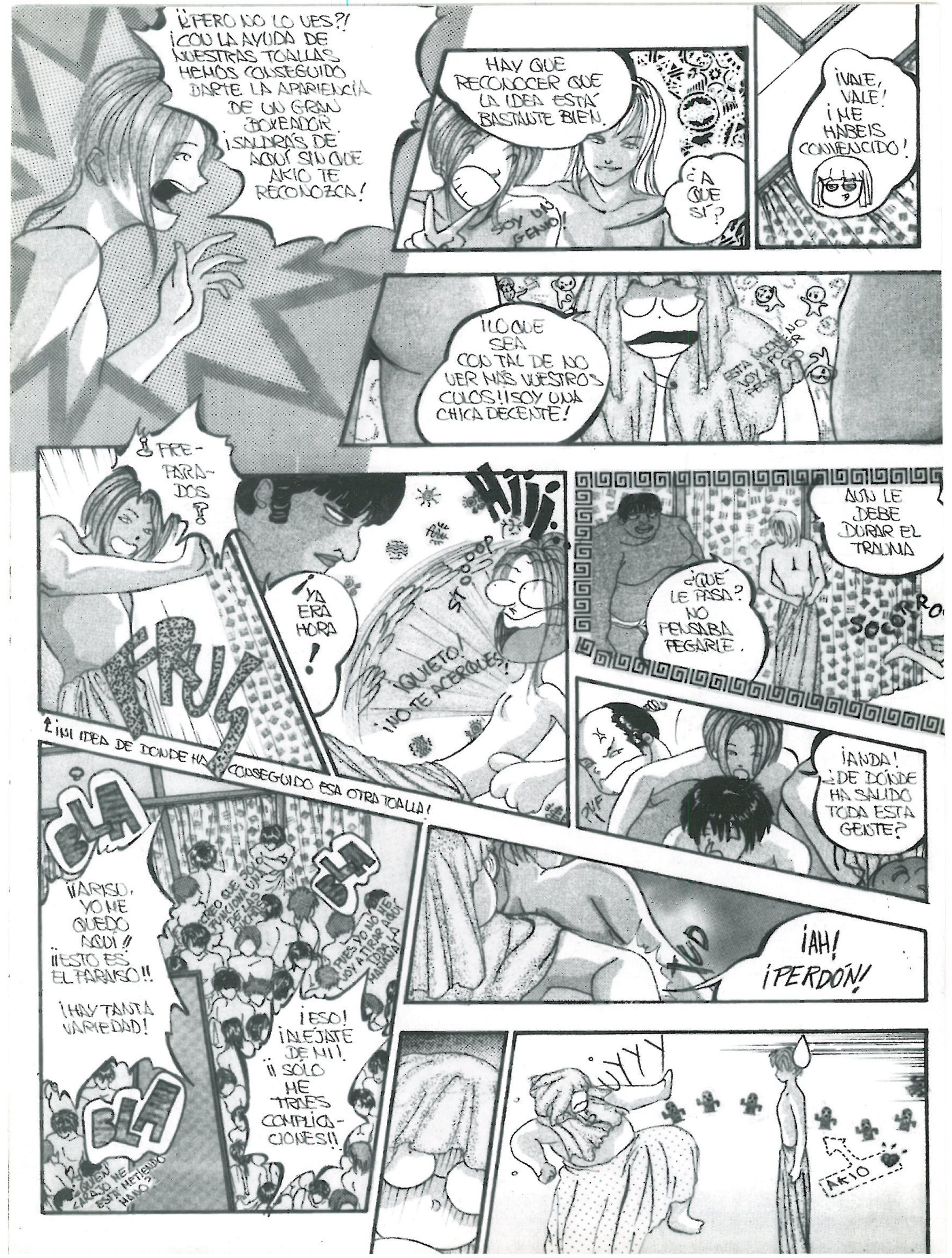
Aunque la idea de servir como conejillo de indias para certificar la resistencia de una báscula no es muy halagadora, **Arisu** accede a esta propuesta de **Eugène** con la condición de que **Akio** recupere los calzoncillos que le habían sido robados. No sabía el peligro que encerraba ese negocio... Cuando el diabólico trasto le revela a nuestra chica que pesa la friolera de 170 kilos, el *shock* es casi mortal; pero ella es una luchadora y, siguiendo el consejo de Eugène, acude a un gimnasio. Una vez allí todo se complica. La clase de *aerobic* resulta extenuante y cuando por fin, en un "escaqueo", logra llegar hasta los vestuarios, descubre demasiado tarde que éstos son sólo para hombres. La estupenda visión de **Liuva Igarashi** sin censuras no ofrece la menor duda. Para empeorar aun más la situación, Akio y Eugène aparecen en escena. Sin pensarlo dos veces y antes de permitir que su gran amor la pesque en una situación tan embarazosa, Arisu termina encerrándose con Liuva tras una de las duchas. Es mala suerte que sea precisamente Akio quien, creyéndola desocupada no dude entrar en ella.

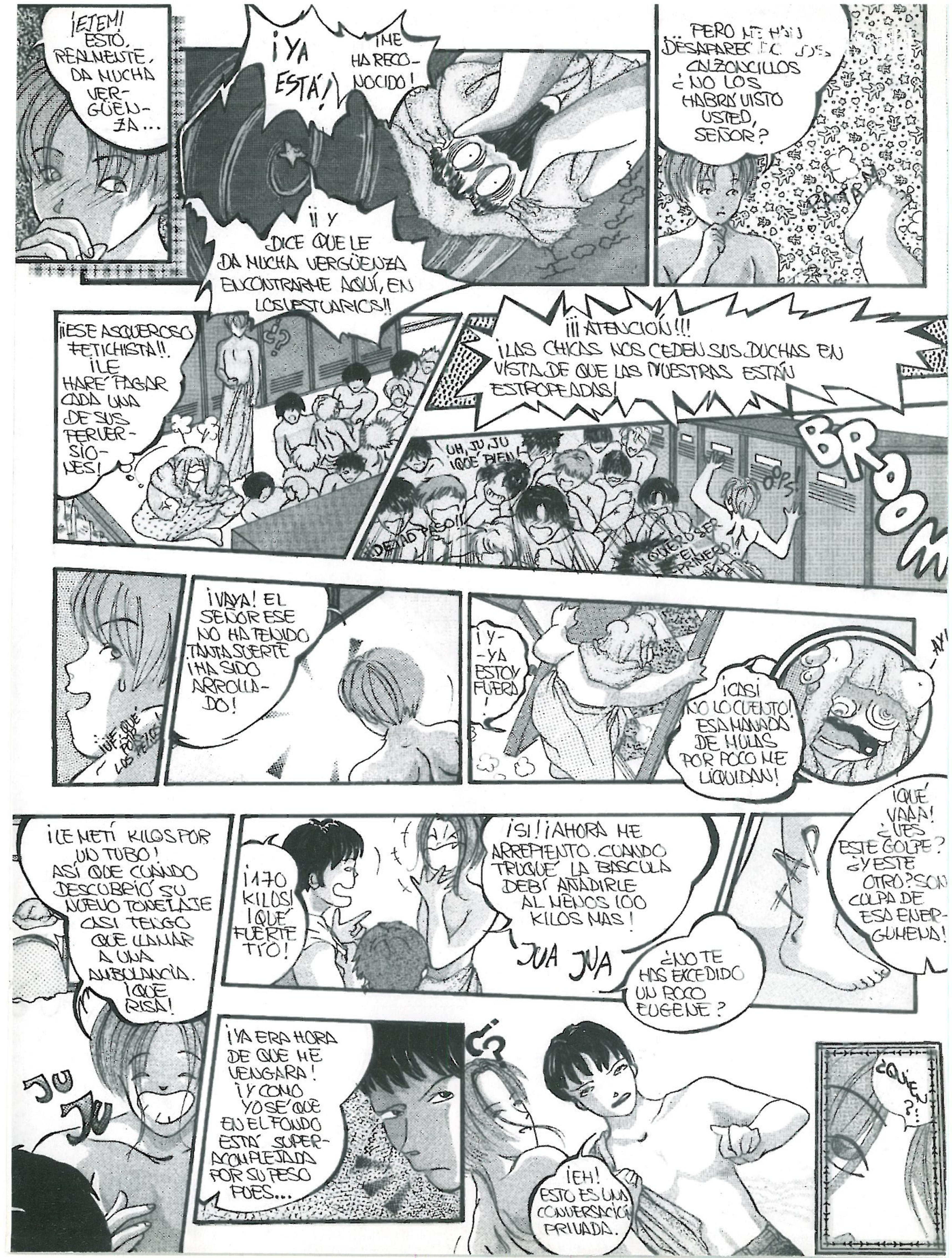

MANGAKAS CHRONICLES
AURORA Y DIANA
¡HOLA! ¡Aquí STUDIO KÔSEN!
A continuación os ofreceremos la tercera entrega de DAEMO...
Aurora García
¡¿PERO QUÉ HACES?! ¡¡Trae aquí eso!!
(EJEM!)
Como decíamos, venimos a ofreceros un resumen de DAEMONIUM I y II...
UH!!
THUDS!!
...Queríamos resolver todas aquellas dudas que nos hubiéseis planteado...
... e incluso teníamos pensado hacer un bonito desenlace, pero...
Diana Fernández
... En vista a la maravillosa acogida por parte de nuestros amigos...
¡¡ A BARRER!!
ZOOOOOOOMMMMM!!!
MANGAKAS CHRONICLES
AURORA Y DIANA
... Por todo ello hemos decidido darle un... er... descansito a DAEMONIUM y dedicarnos a otras historias (mientras nos dejen).
... así que no habrá más aventuras del maciz del pobre Seisu hasta que alguien se apiade de nosotras y nos dé una oportunidad de continuarlas.
Porque continúa, que conste!
(Jo, Con lo güeno que está..)
Bueno, ahora os dejamos, que tenemos que seguir currando.
(Otra vez se nos echa el plazo encima...)
Sigh!
BLAH! BLAH! BLAH! BLAH!
¡Si no queréis ver así a Seisu...
R.I.P. DAEMONIUM
(ÑIF!)
¡Escribidnos!
... Continuará?
última parte
by Miko to Mako
(Maite Y Adriana Abad)
BIEN, PARECE QUE NO HAY NADIE.
¡¿QUÉ PASA?! ¡¿ES QUE NO PUEDES ESPERAR TU TURNO?!
¡AH!
ZAS
PERO SI YO... YA HABÍA PREGUNTADO
¿QUÉ SUSTO? ¿EH?
¡CASI ME DA UN INFARTO!
PERO ¡OYE! NO HABÍA NECESIDAD DE SER TAN BRUSCO CON AKIO.
FHSS
NI CASO
¡¡QUÉ VERGÜENZA!!
CON SÓLO QUINCE AÑITOS Y YA LO ESTOY VIENDO TODO.
FAS
TIAS BUE...
¡TENGO QUE IRME AQUÍ! CORRO PELIGRO!!
AMBOS DIBUJOS DE U-JIN ESTÁN CALCADOS DE SU ORIGINAL.

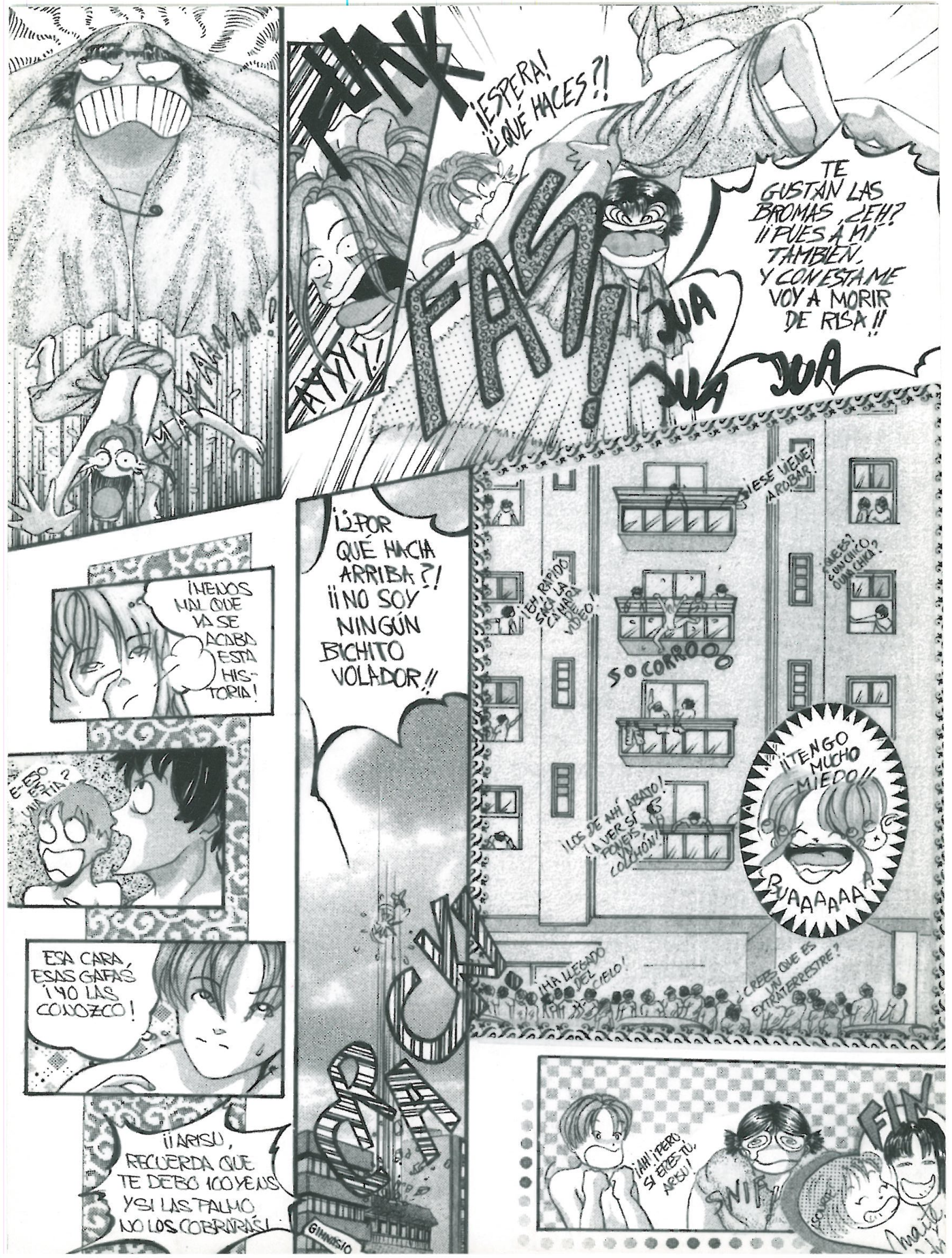

¡¡QUE COCHINO!!
¡A VER! ¿CONTRA QUÉ ESTAS DESPROTICANDO AHORA?
SI TE DIGO, ME DÁS MUCHA PENA. ¡LA VERDAD!
TE EQUIVOCAS A MI ME GUSTAN LAS CHICAS MAS GORDAS. ESTAS FOTOS SON MÁS DEL GUSTO DE AKIO.
FRUSS
¡ME DIRÁS QUE TE GUSTA MIRAR ESTO MIENTRAS TE DUCHAS!
FISSS
TUD
¡CALLATE! ¡¡AKIO NO ES DE ESOS!!
¿AAHH, SIII? ENTONCES ES DE LOS "OTROS" ¡QUÉ COSAS!
¡¿PERO QUÉ...?!
¡EH! NO TE SULFURES. ¡MIRA! QUÉ TE PARECE SI APROVECHANDO ESTE EROTISMO NOS DIVER...
¡!
ZAS
¿EROTISMO? ¡¿QUÉ CHORRADA ES ESA?!
¡CACHO! ¡EN ESA ESTÚPIDA DUCHA SÓLO SALE AGUA FRÍA!
CONQUE ESTA OTRA NO FUNCIONE...
FRUS
TUD
¡VAMOS QUERIDA! PUEDES EMPEZAR A METERME MANO CUANDO TE PAREZCA QUE YO HARÉ LO PROPIO.
¡PERO QUÉ RICA ESTÁS!
DOING
KISS


¡AH!
¡CARAMBA! NUNCA ME ESTADO MÁS CÓMODA. ¿Y TÚ?
¡¡CÓMODÍSIMO!! AY...!
¿ESTAS LOCA!
¡¡NO VOY A PERMITIR QUE TE LO CARGUES SIN HABERLO CATADO ANTES!!
AUGH!
SPLAS
¡¿CA-TAR-ME?!
¿DE QUÉ DIABLOS ESTÁS HA-BLAN-DO?
¡HOMBRE! ES QUE PIENSO ACOSTARME CONTIGO ¿NO TE LO HABÍA DICHO?
JE JE JE
¡EH!!
¡ESTÚPIDO!
¡IDIOTA!
TONK
TONK
¡PERO BUENO! ¿Y TÚ PORQUÉ ME PEGAS?
¡PCHÉ LA COSTUMBRE!
¿SÍIII? ¡PUES AL PRÓXIMO QUE ME PEGUE O ME INSULTE LE PONGO EL CULO POR JOROBA!
EL MARIQUITA DE AHÍ DENTRO ¿SALE O LO SACO YO?
¡ME LO CARGO!
¡¿MARIQUITA?!
EN EL DICCIONARIO ESO ES UN BICHITO ROJO A TOPOS NEGROS! ¡¡Y YO NO SOY NINGÚN BICHITO!!
YO SOY MARICÓN, TÍO Y TÚ UN CABRÓN ¿ESTÁ CLARO?
ZAS
UGH!
ME PARE-CE QUE NO, TÍO.


¡MIRA POR DONDE HABÍA AHÍ DENTRO UN MARIQUITA AUTÉNTICO!
¡¡Y QUE ME HA INSULTADO!!
¡PLAF!
UGH
POR EL RATO QUE LLEVAS AHÍ, EUGENE, DEBE TRATARSE DE UN VIEJO AMIGO
¿NO NOS LO PRESENTAS?
¡PLAS! PLIS
¡PROF!
¡COMO QUIERAS! ¡SUPONGO QUE ESTE TIPO TIENE SUFICIENTE FUERZA PARA LOS DOS!
ARISU TENEMOS QUE SALI DE AQU PITANDO
¡¡SALIR!! PERO ¿CÓMO? ¡¿CÓMO?!
¡¡SI AKIO ME VÉ CON VOSOTROS SERÁ EL FÍN!!
GRAN TRAJEDIA
¡¡DESNUDA EN EL VESTUARIO MASCULINO!! ¡¡LA SOSPECHA DE ALGO TERRIBLE SEPARARÁ NUESTROS ESPÍRITUS AFINES!!
¡CÁLMATE! AKIO NUNCA IMAGINARÁ NADA VERGONZOSO ENTRE NOSOTROS DOS, ¿VALE?
PLAX
¡PA PAF!
UAAAAAA
¡TE ODIO!
¡ESPERA! ¡¡NO SIGAS!! TENGO UNA IDEA SUPER PARA SACARTE DE AQUÍ!!
¡PRUF!
TA
¡¿ QUÉ ES ESTO ?!
CHON
¡¿ ME HABEIS TOMADO LOS DOS POR UNA PERCHA ?!


¿¡PERO NO LO VES?! ¡CON LA AYUDA DE NUESTRAS TOALLAS HEMOS CONSEGUIDO DARTE LA APARIENCIA DE UN GRAN BOXEADOR. ¡SALDRÁS DE AQUÍ SIN QUE AKIO TE RECONOZCA!
HAY QUE RECONOCER QUE LA IDEA ESTÁ BASTANTE BIEN.
SOY UN GENIO!
¿A QUE SÍ?
¡VALE, VALE! ¡ME HABÉIS CONVENCIDO!
¡LO QUE SEA CON TAL DE NO VER MÁS VUESTROS CULOS! ¡SOY UNA CHICA DECENTE!
¿PRE-PARA-DOS?
FRUS
¡YA ERA HORA!
HIIII!
STOOOOP
¡QUIETO! ¡NO TE ACERQUES!
¿NI IDEA DE DÓNDE HA CONSEGUIDO ESA OTRA TOALLA!
AÚN LE DEBE DURAR EL TRAUMA
¿QUÉ LE PASA? NO PENSABA PEGARLE.
SOCORRO
¡ANDA! ¿DE DÓNDE HA SALIDO TODA ESTA GENTE?
BLA
BLA
¡¡ARISO, YO ME QUEDO AQUÍ!! ¡¡ESTO ES EL PARAÍSO!!
¡HAY TANTA VARIEDAD!
CREO QUE SÓLO FUNCIONA UNA DE LAS DUCHAS
PUES YO NO ME VOY A TIRAR AQUÍ TODA LA MAÑANA!
¡ESO! ¡ALÉJATE DE MÍ! ¡¡SÓLO ME TRAES COMPLICACIONES!!
BLA
¿QUIÉN CARAJO ME ESTÁ METIENDO MANO?
¡AH! ¡PERDÓN!
UYYY
AKIO


¡EJEM! ESTO, REALMENTE, DA MUCHA VERGÜENZA...
¡YA ESTÁ!
¡ME HA RECONOCIDO!
¡¡ Y DICE QUE LE DA MUCHA VERGÜENZA ENCONTRARME AQUÍ, EN LOS VESTUARIOS!!
... PERO ME HAN DESAPARECIDO LOS CALZONCILLOS ¿NO LOS HABRÁ VISTO USTED, SEÑOR?
¡¡ESE ASQUEROSO FETICHISTA!! ¡LE HARÉ PAGAR CADA UNA DE SUS PERVERSIONES!
¿?
¡¡¡ ATENCIÓN!!! ¡LAS CHICAS NOS CEDEN SUS DUCHAS EN VISTA DE QUE LAS NUESTRAS ESTÁN ESTROPEADAS!
UH, JU, JU ¡QUÉ BIEN!
¡DEJAD PASO!!
¡QUIERO SER EL PRIMERO!!
OOPS!
BROOOM
¡UF, QUÉ POR LOS PELOS!
¡VAYA! EL SEÑOR ESE NO HA TENIDO TANTA SUERTE ¡HA SIDO ARROLLADO!
¡Y-YA ESTOY FUERA!
¡CASI NO LO CUENTO! ESA MANADA DE MULAS POR POCO ME LIQUIDAN!
¡AY!
¡LE METÍ KILOS POR UN TUBO! ASÍ QUE CUANDO DESCUBRIÓ SU NUEVO TONELAJE CASI TENGO QUE LLAMAR A UNA AMBULANCIA. ¡QUÉ RISA!
¡170 KILOS! ¡QUÉ FUERTE TÍO!
¡SI! ¡AHORA ME ARREPIENTO. CUANDO TRUQUÉ LA BÁSCULA DEBÍ AÑADIRLE AL MENOS 100 KILOS MAS!
JUA JUA
¿NO TE HAS EXCEDIDO UN POCO EUGENE?
¡QUÉ VA! ¿VES ESTE GOLPE? ¿Y ESTE OTRO? SON CULPA DE ESA ENERGÚMENA!
JU JU
¡YA ERA HORA DE QUE ME VENGARA! ¡Y COMO YO SÉ QUE EN EL FONDO ESTÁ SUPER-ACOMPLEJADA POR SU PESO PUES...
¿?
¡EH! ESTO ES UNA CONVERSACIÓN PRIVADA.
¿QUIÉN?..


MAMAAAAAA!
FLINK
¡ESPERA! ¿¿QUÉ HACES?!
¡AYY!
FAS!
TE GUSTAN LAS BROMAS ¿EH? ¡¡PUES A MÍ TAMBIÉN, Y CON ESTA ME VOY A MORIR DE RISA!!
JUA JUA JUA
¡¡¿POR QUÉ HACIA ARRIBA?! ¡¡NO SOY NINGÚN BICHITO VOLADOR!!
¡¿ESE VIENE A ROBAR?!
¡EH, RÁPIDO SACA LA CÁMARA DE VÍDEO!
¿QUIÉS? ¿UN CHICO O UN CHICA?
SOCORROOO
¡¡TENGO MUCHO MIEDO!!
BUAAAAAAA
¡LOS DE AHÍ ABAJO! ¡A VER SI PONÉIS UN COLCHÓN!
¡HA LLEGADO DEL CIELO!
¿CREES QUE ES UN EXTRATERRESTRE?
¡MENOS MAL QUE YA SE ACABA ESTA HISTORIA!
E-ESO ES UNA TÍA?
ESA CARA, ESAS GAFAS ¡YO LAS CONOZCO!
¡¡ARISU, RECUERDA QUE TE DEBO 100 YENS Y SI LAS PALMO NO LOS COBRARÁS!
GIMNASIO
¡AH! ¡PERO SI ERES TÚ, ARISU!
SNIF
FIN





# Qué pasa con ... RUROUNI KENSHIN

*"Hace 140 años, durante la ola de violencia de Kyoto desatada con la llegada de Perry al Japón, vivió un guerrero llamado HITOKIRI BATTOUSAI. Este hombre, que preparó el camino para la nueva era Meiji, tras sangrientos combates, desapareció con el final del derramamiento de sangre. Con el paso del tiempo llegó a ser una leyenda, recordado simplemente como: "el más fuerte". Y así empieza nuestra historia, en Tokio, en el año 1.897..."*

Así empezaba Rurouni Kenshin ( también conocida como Samurai X) su andadura por las páginas del semanario japonés Weekly Shonen Jump de Shueisha, en el año 1.994, colocándose rápidamente en los primeros puestos de las listas de venta japonesas. Lleva recopilados 20 tomos y sabiendo que goza de buena salud en Japón, es lógico pensar que tenemos Kenshin para rato.

## Sobre el autor

Nobuhiro Watsuki nació el 26 de mayo de 1.970. De pequeño practica *kendo* en la escuela, pero deja de lado esta afición al descubrir su pasión por el manga. Se gradúa en la Nagoka High school. Se siente influenciado por Fujio f. Fujiko, Mitsuru Adachi, Masakazu Katsura, Nanita Minako, Yoshihiro Togashi y Takashi Obata (que destaca como su autor favorito ).
Su manga favorito es el Black Jack de Osamu Tezuka.
Gana el POP STEP Award de Shueisha con la obra "Podmark" publicada en el Pop Step Award Selection 6 (resumen del festival de premios).
Trabaja como asistente de Takeshi Obata, participando en la producción de: "Arabian Lamp-Lamp" y "Chikara Mito Denzetsu".
Un año antes de la publicación de Rurouni Kenshin (la primera obra larga del autor), Watsuki publica en el Shonen Jump una historia de 31 páginas titulada: "Meiji ken Kakuru Mantan" protagonizada por Kenshin, (incluída posteriormente en el primer *tankoubon,* publicado el 7 de setiembre de 1.994 ).
Medio año después, se publica una continuación de esta historia, adaptada al *anime* como episodio piloto de Rurouni Kenshin. Esta segunda parte se incluye en el tercer *tankoubon*.
Su hobbie son los videojuegos, sobre todo el *Samurai Shodown* y *Vampire Hunter*. También colecciona cómics U.S.A. como X-men, Spiderman y lee toda clase de libros.

## Argumento

Durante los dos últimos meses se han estado cometiendo asesinatos y actos vandálicos en nombre de la escuela **Kamiya**, protagonizados por un personaje que se hace llamar **Hitokiri Battousai**, lo que hace que los discípulos abandonen la escuela y la gente del pueblo se ponga en contra de dicha escuela. **Kaoru Kamiya**, dispuesta a acabar con el derramamiento de sangre y hacer desaparecer de una vez los rumores, sale de noche a buscar al culpable. En una de sus salidas se encuentra con **Kenshin**, al que confunde con el asesino y le ataca; éste se defiende alegando que es un simple vagabundo y que su espada es incapaz de matar a nadie, ya que tiene el filo invertido y sólo la utiliza para defenderse. Mientras hablan, el asesino hace aparición y se enfrenta a la policía; Kenshin y Kaoru se acercan a la escena, pero el asesino huye hiriendo a Kaoru y vuelve a sembrar los rumores.
Kenshin lleva entonces a Kaoru a su escuela. Allí encuentran a **Kiheh**, un amigo de la família, que es el responsable de los rumores y los asesinatos y que con la ayuda de su hermano **Goheh** pretende adueñarse de la escuela de Kaoru.



Como es de esperar, Kenshin los derrota y declara que él es el verdadero Hitokiri Battousai, pero que se ha reformado y que ahora es sólo un vagabundo. Kaoru, sin darle importancia, le pide que se quede con ella en el Dojo y Kenshin, que no tiene dónde ir, acepta.
En una de sus visitas a la ciudad topan con un pequeño ratero que intenta robar la cartera de Kenshin; el ladronzuelo resulta ser un niño huérfano que trabaja de carterista para unos yakuzas. Kenshin, que no esta de acuerdo con el trato que recibe el niño, se enfrenta a los yakuzas y se lleva a **Yahiko** a la escuela de Kaoru para que ésta lo entrene. Y así van formando una especie de família, a la cual falta unirse uno de los personajes más carismáticos de la serie: **Sanosuke**.
Los hermanos Kiheh y Goheh, humillados por lo ocurrido con Kenshin, contratan a Sanosuke para que lo asesine. Convencido de que es uno de los culpables de la muerte de su maestro **Souzou**, reta a Kenshin a un duelo en el que sale perdiendo, pero descubre los verdaderos valores de Kenshin y decide unirse a la pequeña família, no sin quejarse una y otra vez de la cocina de Kaoru.
La convivencia en el Dojo es realmente buena, pero pronto se ve alterada por la aparición de un asesino político, **Udo Jine**, antiguo conocido de Kenshin, dispuesto a acabar con los **Ishin sishi**. Se requiere a Kenshin y Sanosuke para la defensa del Señor **Tani**, el siguiente objetivo de Jine. Pero después de acabar con algunos de los mercenarios de Tani y herir a Sanosuke en el brazo derecho, Udo reta a Kenshin y desaparece despreocupándose del Señor Tani y señalando a Kenshin como su próximo objetivo.
Esto es a grandes rasgos el argumento de los dos primeros tomos del Manga, donde la acción da siempre paso al sentido del humor de Watsuki, convirtiendo a Rurouni Kenshin en una obra fácilmente asimilable para todo tipo de público, plagada de "chans" y de situaciones cómicas, recomendada especialmente para los *otakus* que quieran pasar un rato divertido y quieran aprender un poco de la historia del pueblo japonés.

## Curiosidades

En los tomos de Rurouni Kenshin, Watsuki nos explica en qué o quién se ha inspiraado para realizar cada uno de los personajes (principales y secundarios).
El estilo de Watsuki recuerda mucho al de la obra "Ayatsuri Sakon" dibujada por Takeshi Obata (ver DOKAN nº1), fácilmente entendible, ya que como hemos dicho antes Watsuki fue ayudante suyo y en algunas revistas del sector y también entre algunos *otakus,* a veces se han producido confusiones entre los dos autores.

# Personajes

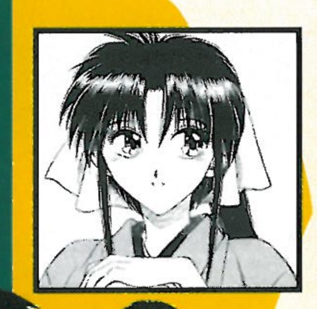




**HIMURA KENSHIN**
EDAD: 28 AÑOS
ALTURA: 158 CM
PESO: 48 Kg.
GRUPO SANGUINEO: AB
FECHA DE NACIMIENTO: 20 de julio del 1.851
SEIYUU: Mayo Suzukaze

Principal protagonista de la serie. Perteneciente a la escuela Hiten Mitsurigi, especializada en la técnica de enfrentarse a varios oponentes de una vez. También conocido como Hitokiri Battousai por sus 5 años de trabajo como asesino - de los 14 a los 19 -.
Al principio fue literalmente un asesino frío y calculador, pero posteriormente se dedicó a proteger a los revolucionarios de los hombres del Shogun, los Shinsengumi.
Perteneció al grupo de los Ishin Sishi, dedicados a defender la justicia.
En la decisiva Guerra de Boshi, después de la batalla de Toba Fushimi, desapareció y empezó a vivir como un ronin - Samurai sin dueño- hasta que encuentra a Kaoru.
Lleva consigo una espada con el filo inverso que le producirá problemas, ya que en la Era Meiji estaba prohibido llevar espadas en la calle. Tiene una cicatriz en forma de X en la mejilla izquierda. No para de repetir la palabra "oro" cuando se sorprende o es golpeado por Kaoru .

**KAORU KAMIYA**
EDAD: 17 AÑOS
ALTURA: 155 CM
PESO: 41 Kg.
GRUPO SANGUINEO: O
FECHA DE NACIMIENTO: junio del 1.862
SEIYUU: Miki Fujitani





Kaoru es la profesora de la escuela Kamiya Kasshin. Su padre la fundó durante el principio de la era Meiji para poder difundir su lema: "La espada que protege la vida"; éste fue miembro de la policía armada y murió durante la guerra. Después de su muerte, Kaoru heredó la escuela y fue cuidada por Kiheh.

**YAHIKO MYOUJIN**
EDAD: 10 AÑOS
ALTURA: 128 CM
PESO: 33 Kg.
GRUPO SANGUINEO: B
FECHA DE NACIMIENTO: enero del 1.869
SEIYUU: Miina Tominaga

Su padre fue un *samurai* que luchó en contra del Bakufu y que fue asesinado. Su madre le cuidó hasta que murió debido a una enfermedad. Huérfano desde temprana edad un grupo de Yakuzas le recluta para utilizarlo como carterista. Después de intentar robar la cartera de Kenshin se rebela, cansado ya de hacer de ratero, ya que como él dice es un samurai con honor, como su padre.







Pertenecía al grupo de Souzou Sagara y admiraba a su líder sobre todas las cosas. Fueron traicionados por el Gobierno, que decapitó a Souzou. Desde entonces odia a los reformistas. Los hermanos Hiruma, humillados por su derrota lo contratan para que acabe con Kenshin, diciéndole que es el más grande de los reformistas. Después de ser derrotado por Kenshin acepta unirse al dojo Kamiya.
Le encanta el pescado y a lo largo del manga lo podemos ver comer casi más que luchar. Lleva el *kanji* WARUI (que significa "malo")en la espalda. Además, tiene la costumbre de no pagar las cuentas de los restaurantes.

**SANOSUKE SAGARA**
EDAD: 19 AÑOS
ALTURA: 179 CM
PESO:71 Kg.
GRUPO SANGUINEO: B
FECHA DE NACIMIENTO: febrero del 1.860
SEIYUU: Yuji Ueda

## Anime

Vol. 1

Vol. 2

Vol. 3

Vol. 4

### TV

El 10 de Enero del año 1.995, en Fuji Tv, empezó a emitirse la adaptación animada de la obra de Nobuhiro Watsuki, que contaba con la dirección de Rei Mano y estaba guionizada por Shikichi Ohashi, siguiendo capítulo tras capítulo las aventuras del manga original. A cargo de la producción estaba Sony Entertainment Pictures y el encargado de la animación era el "Studio Group".
El estilo de dibujo era realmente fiel al Manga y muy pronto se convirtió en un éxito.

Se emitía justo después de acabar Dragon Ball GT. Hasta la actualidad se emiía todos los miércoles a las 19:30 después de los nuevos episodios de Dr.Slump, contando con más de 80 episodios.
Sony ha editado tres cajas recopilatorias de la serie, que recogen los primeros episodios, así como una colección de 4 VHS y/o LaserDisc, al precio de 21.000¥ y de 22.000¥ respectivamente.

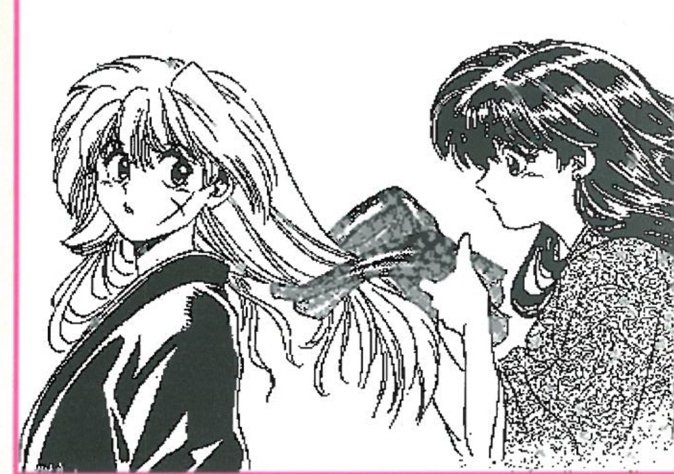
### Cine

Sony, viendo que la serie funcionaba bien, decidió estrenar el Sábado 20 de diciembre del 1.997 una versión cinematográfica en colaboración con Fuji TV, que contó con un despliegue comercial increíble.
EL guión corría a cargo nuevamente de Shikichi Ohashi, y de la dirección se encargó Hatsuki Tsuji.
Esta vez la historia era nueva, y aparecía un nuevo adversario para Kenshin: Shigure.

### Goods

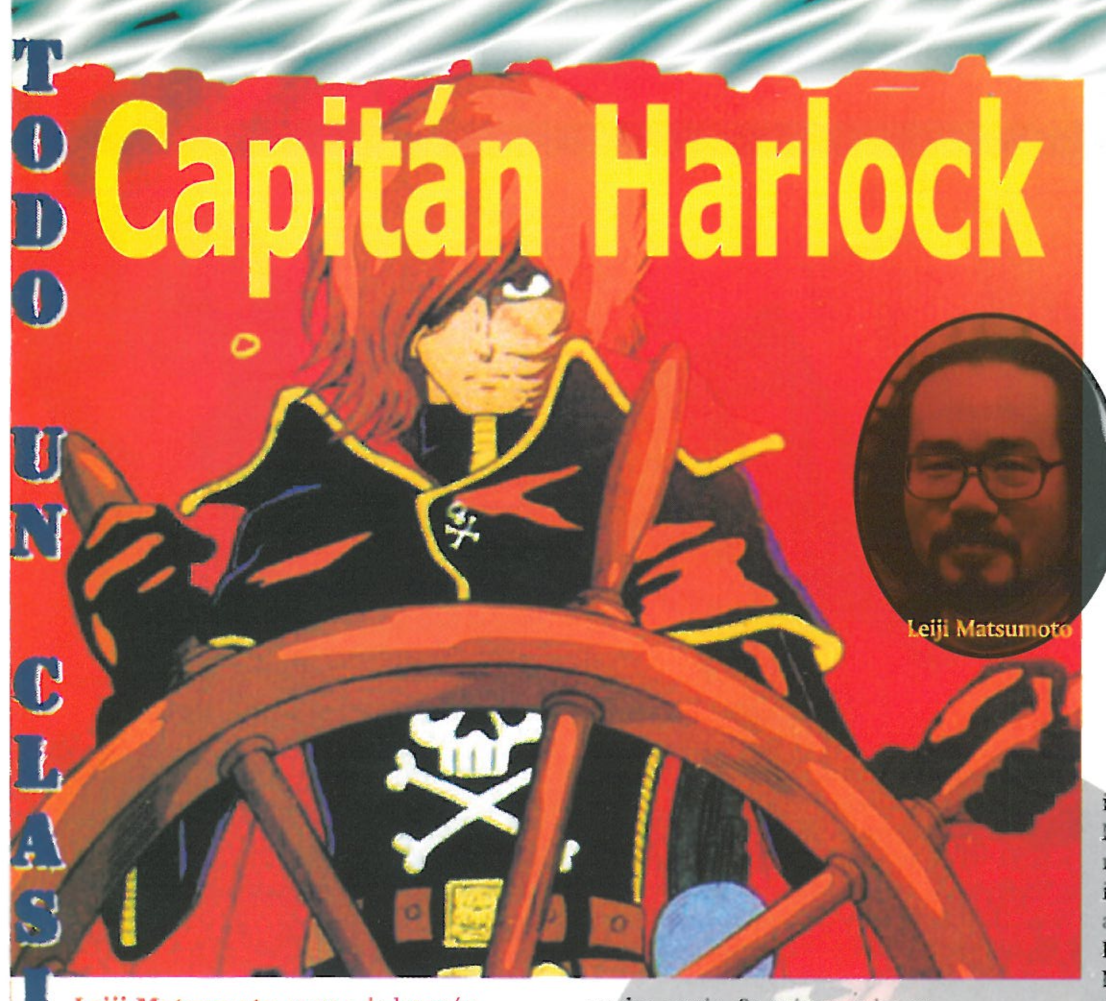
De Rurouni Kenshin se puede encontrar, a parte de las típicas *shitajikis* y *ramis*, una colección de *PP cards*, bolígrafos, portaminas, llaveros, peluches, etc. fácilmente localizables en las tiendas especializadas. También existen en el mercado japonés 2 novelas editadas por Shueisha dentro de su colección Jump Books, escritas por Kaori Shizuka e ilustradas por el propio Watsuki, que explican acontecimientos inéditos en el manga original, al precio de 770 yenes la primera y de 780 yenes la segunda.
Existe un Juego de lucha de Rurouni Kenshin en 3D programado por ZOOM para PlayStation con un desarrollo parecido a Virtua Fighter y un RPG, esta vez en 2D también para PlayStation. Sony está a punto de sacar al mercado un CD-rom para PC y MAC que contendrá salvapantallas, un calendario e ilustraciones varias.

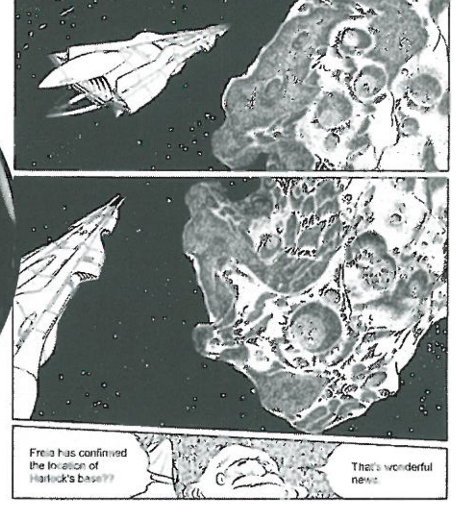
**Warui-Tashiro**



TODO UN CLASICO

# Capitán Harlock




**Leiji Matsumoto** es uno de los más reverenciados autores de manga. Entre sus obras más destacables se encuentran Yamato, Galaxy Express 999 y Captain Harlock. Es esta última la que toca tratar. Harlock es un pirata espacial que ha **aparecido en diversas obras de Matsumoto** (Galaxy Express, The Cockpit...), aunque tiene un manga propio.

## Argumento

Harlock es un pirata no porque se dedique al saqueo; sencillamente no acepta la forma de gobernar la Tierra en su tiempo. Se les ha lavado el cerebro a los ciudadanos y por ello siempre creen ser felices. Si no quieren, no trabajan o no estudian... pero no lo que realmente desean o anhelan, sino lo que alguien les ha dicho que han de querer. Evidentemente a Harlock esto le parece coartar la libertad humana y lucha contra ese gobierno. Además del propio gobierno de la Tierra, cuyo máximo exponente sólo se preocupa de jugar al golf, hay un enemigo real que viene fuera de la Tierra: las Amazonas, unos seres vegetales inteligentes con apariencia de mujer humana. Al parecer moraron en la Tierra ya en la época de los egipcios, pero durante mucho tiempo no dieron señales de vida. En el futuro que Matsumoto ha pensado para Harlock, las Amazonas deciden volver y reclamar la Tierra como madre patria. Su primer aviso es espectacular; lanzan una enorme esfera negra con inscripciones que cae en el Japón como un meteorito.
A la causa de Harlock se unen otros personajes como **Tadashi Daiber**, cuyo padre, un afamado científico, es asesinado por las Amazonas a causa de sus enormes conocimientos sobre ellas. Los deseos de venganza de Tadashi se van enfriando y tras muchas discusiones con Harlock (que puede ser un hombre muy severo) empieza a luchar por un objetivo común, la libertad.



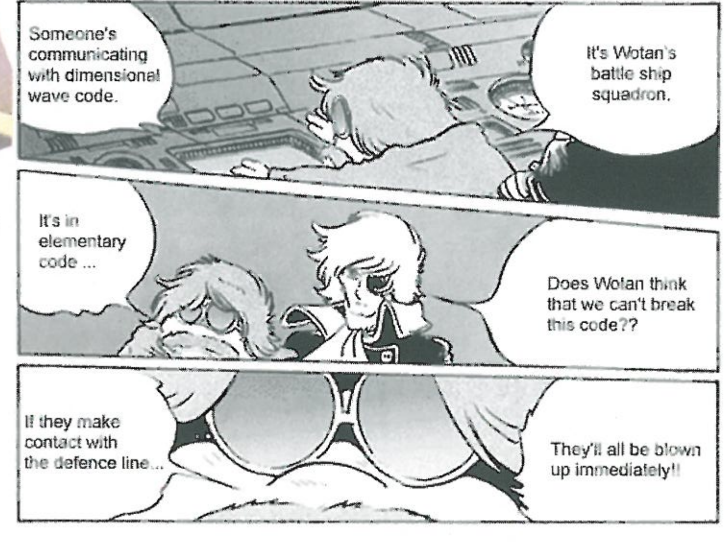

## La Arcadia:

Hablamos de la nave espacial de Harlock, uno de los más impresionantes *mechas* que he podido ver... No por ser muy detallado o especialmente realista, es sencillamente que da una impresión de majestuosidad que no acostumbra a ser habitual.
Fue construida por el mejor amigo de Harlock, el padre de **Mayu** (es la protegida del capitán), y en ella (particularmente en su ordenador principal) ha quedado encerrado algo del espíritu de su creador.

## Conclusión:

De Harlock se ha publicado un manga, se han emitido dos series de televisión y realizado alguna que otra película; la más conocida de ellas, "La Arcadia de mi juventud", ha sido emitida por TV3 (canal autonómico de Cataluña) en varias ocasiones.
En lo que respecta al apartado gráfico no hay mucho que destacar, Matsumoto tiene un estilo muy personal con un trazo grueso, estilización exagerada de piernas y cabello, sobretodo en las mujeres, rápidamente reconocible. La animación no es espectacular, pero hay que tener en cuenta que hablamos de los años 70...

**Jorge Orte**



# DRAGON HALF: el anime

COMENTARIO PELICULA

El año pasado, Planeta nos sorprendió con una novedad para su recién estrenado formato "Biblioteca Manga"; se trataba de ***Dragon Half*** ( publicado originalmente en el *Monthly Dragon Magazine)* un disparatado manga que seguía la tradición de humor alocado y surrealista de *Dr.Slump*. Fue editado en una miniserie de 4 números que contó con el suficiente apoyo del público como para ser editada una 2ª parte que sigue en la actualidad y que comprende el final de la serie.
Si bien la versión en papel de esta genial obra de **Ryusuke Mita** se ha hecho muy popular en nuestro país, no ha sido así con su versión animada, que no ha corrido tanta suerte como para ser editada en España.
La animación de *Dragon Half cuenta* hasta el momento con 2 OVA's de unos 30 minutos cada uno que comprenden aproximadamente los 2 primeros tomos del manga.

### Argumento

Guarda mucho parecido con el manga original, tan sólo se diferencia en la (necesaria) exclusión de algunos capítulos y escenas y en la menor aparición de los padres de las protagonistas. El argumento es sólo una excusa para meter a los protagonistas en una serie de situaciones de lo más divertidas.

### 1ªOVA: Mink's Voyage

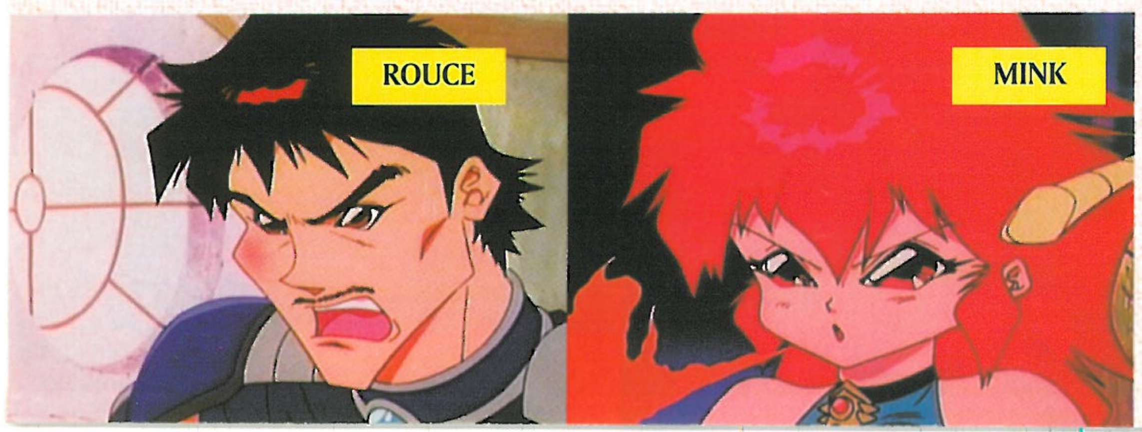
**Mink** es una mestiza de Dragón y Humano, por ello posee alas y cola de dragón. Su mayor deseo es conquistar a **Dick Saucer** (un popular cantante), de quien está enamorada. Pero para su desgracia, aunque consigue verle, descubre que él odia a los dragones. A partir de ahí y en compañía de **Rufa** y **Pía,** sus dos mejores amigas, irá en busca de la poción de **Pido**, que otorga el poder de convertirse en humano a cualquier ser vivo que la beba. En el otro bando tenemos a **Siva**, el rey, que está enamorado de la madre de Mink (**Mana**) y que desea acabar con Mink; es su forma de vengarse de **Rouce** (el padre de Mink) quien le robo a Mana. **Vena** es la hija de Siva y también tiene bastante manía a la pobre Mink.

### 2ªOVA:The brutal killer Martial Arts Tournament

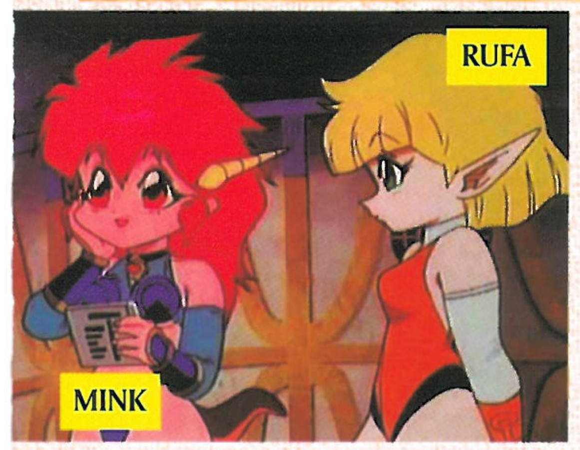
Mink, Rufa y Pía necesitan dinero y qué mejor idea que participar en un torneo de artes marciales y ganarlo. En dicho torneo hacen su aparición viejos adversarios y alguno nuevo, como el hijo de **Azatodeth** e incluso Dick Saucer está allí para alegría de Mink. ¿Quién conseguirá la victoria?

### Personajes:

**Mink:** es una Dragon Half (mestiza de Dragón y humano) fruto del amor entre un humano (Rouce) y una dragona (Mana). Su mayor habilidad es la fuerza.
**Rouce:** en su época fue un respetado héroe cazador de dragones (y se terminó


ROUCE
MINK

# COMENTARIO PELICULA




enamorando de una de ellas) ahora vive del cuento. En el Ova apenas aparece.

**Mana:** dragona que es capaz de adoptar forma humana; es la madre de Mink. En el Ova casi no aparece.

**Dick Saucer:** famoso *idol singer* y a su vez cazador de Dragones. Tiene la misión de matar a Mink por orden del rey.

**Rufa y Pía:** compañeras de Mink que la acompañaran en su largo viaje en busca de la poción de Pido. **Rufa** es una *elfa* maga que precisamente destaca en cualquier cosa menos en la magia. **Pía** simplemente... pues eso, ha realizado el viaje con la única intención de divertirse.

**Mappy:** mascota de Pia. Tiene el aspecto de un inofensivo ratón. Eso sí, ojo con tocar a su querida Pia...

**Siva:** el rey de la historia. Padre de Vena. Su máxima aspiración es llegar a conquistar a Mana y matar a Mink por ser fruto del amor entre Mana y Rouce.

**Vena:** hija de Shiva y de una Slime (babosa). Odia a Mink por haber conseguido robarle un beso a Dick Saucer (y porque es así de caprichosa...). Cuando es derrotada adopta forma de Slime.

**Azatodeth:** es el malo malísimo de la serie, nunca hace aparición en el Ova y cuando aparece lo hace en forma de sombra. Es el que posee la poción Mágica de Pido. En el Ova 2 hace aparición un hijo suyo...

**Rosario:** consejero de Siva. Al principio de la historia todavía el rey le hacía caso a sus consejos, pero termina pasando de él.

**Damaramu:** lacayo del rey. Como el resto de malos malísimos de DH al principio impresiona y llega a parecer que es un verdadero problema para Mink, pero resulta siendo todavía más incompetente que Rosario e incluso llega a perder casi todo su cuerpo. Pues eso, una lástima de chaval.

## Conclusión

Mi primera impresión de *Dragon Half* no fue precisamente positiva, se trataba de un manga tan surrealista que llegaba a agobiar un poco (y eso que ya había leído cosas como Dr. Slump...). Tanto SD me cansaba y ese extraño sentido del humor no llegaba a gustarme. Al poco tiempo (poco más de un tomo) me acostumbré (es más, me encanta) y en mi opinión, mejora con cada tomo. En la actualidad me puedo considerar adicto a esta obra de **Ryusuke Mita** y estoy deseando ver tanto los últimos capítulos de la serie (ya veréis hasta dónde llega a evolucionar el dibujo) como el resto de su obra editados al castellano.



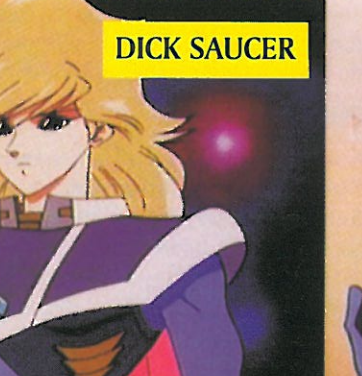

En cuanto al Ova, producido por **Victor Entertainment**, podemos decir que es una sublime adaptación de un manga igual de brillante. De acuerdo, no nos encontraremos con un guión demasiado complejo que nos explique el sentido de la vida ni nada similar, "tan sólo" nos encontraremos con un montón de situaciones explicadas de la forma más desenfadada posible y con el único objetivo de sorprender al espectador, que no se acaba de creer lo que ve, y no es para menos visto la gran dosis de hilaridad que destila la obra. La dirección del OVA corre a cargo de **Shinya Sadamitsu** y los diseños de personajes son de **Masahiro Koyama**. La animación es resultona y muestra pocas carencias. La banda sonora (cortesía de **Kohei Tanaka**), al contrario de lo que pueda parecer, no se trata de la típica ambientación que pretenda acompañar a las risas del espectador (dando un toque humorístico), todo lo contrario, es una BGM seria y de ambiente heroico-fantástico; el divertido *ending* es una pequeña maravilla que no hace sino redondear el producto. La aparición de los innumerables *Super Deformeds* está realizada de manera impecable, poniendo el broche de oro los impagables cambios de voz que consiguen los *seiyuu* que forman parte del *staff* del Ova. Por cierto, ¿sabíais que **Kotono Mitsuishi** (que dobló a **Usagi Tsukino** y a **Misato Katsuragi**) es la dobladora de Mink?

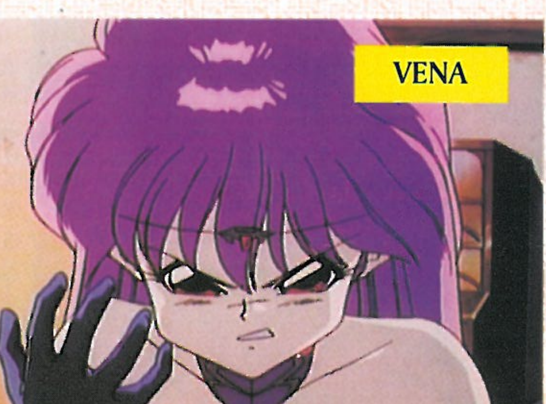
Como puntos flojos, podríamos reseñar ante todo uno: la excesiva fidelidad con el manga; es tal el parecido con éste, que no aparecen escenas nuevas, se limitan a repetir casi todo lo acontecido en el manga, con la eliminación de pequeños detalles y escenas (que de otra forma ocuparían demasiado espacio). A pesar de esto, los dos OVA's son recomendables, tanto para el *fan* de Ryusuke Mita como para el que no haya leído nada de éste e incluso para aquellos adictos a la fantasía heroica. Estos últimos grupos a buen seguro se engancharán al manga de forma definitiva. Ojalá se decidan a continuar el último OVA, que en este momento deja la historia inconclusa.

Esperemos que Selecta Visión o Manga Films no tarden demasiado en editar estos 2 Ovas para deleite del público español. Mientras, os diré que han sido editados de la mano de AD Vision (en versión subtitulada y en una sola cinta) en el mercado inglés.

■ **Miguel Ángel Ortiz**

**Staff:**
Dirección: Shinya Sadamitsu
Diseño de personajes: Masahiro Koyama
Autor: Ryusuke Mita (Monthly Dragon Magazine-Kadokawa Shoten)
Actores de doblaje: Mink - Kotono Mitshuishi
Rufa - Mariko Kouda
Pia - Taeko Yanado
Dick Saucer - Yasunori Matsumoto
Vena - Rei Sakuma
Siva - Keinichi Ohata
Música: Kohki Tanaka
Producción: Victor Entertaintment



## CD AUDIO



* **Lupin the third**
*Akogare. El ed. de Lupin The Third, "Honou no kioku-Tokyo Crisis".*
*Ref. VPDG-20762; precio:1.020 Yenes*

* **Silent Möbius - Original Soundtrack Vol.1**
*Orchestra Score Version "Symphony"*
*Composición y adaptaciones de Jimmie Haskell y Suzie Katayama.*
*Ref.AYMC-607; precio: 3.000Yenes*

* **Silent Möbius -Original Soundtrack Vol. 2**
*International vocal version "Melody"*
*Ref.AYCM-612; precio: 3.000Yenes*

* **Tokimeki Memorial Drama Series -Niji iro no Seishun-**
*Original Drama Soundtrack*
*Ref. KICA-7797; precio: 2.854 Yenes*

* **Gandâra -Original soundtrack-**
*Op. "Dear" (interpretado por HAL) más el tema "Sing my song", el ed., más nuevos temas como "Instant LOVE" de Harumi Sugiyama y "LOVE´S GAIN".*
*Ref. VICL-60265; precio: 3.045 Yenes*

* **Cutey Honey Flash**
*Ref. COCC-14366; precio: 2.859 Yenes*

* **Mata Mata Saber Marionette J**
*Contiene un librito con 32 pg. Son dos cd's con temas instrumentales; en cuestión de vocales destaca el tema "Hesitation" de Megumi Haayashibara, "Mamotte ageru" de Akiko Hiramatsu y el "HEART BREAK DOWN" de Yuri Shiratori.*
*Ref. KICA-406-7; precio: 3.336 Yenes*

* **Slayers Gorgeous**
*Op. tema interpretado por Megumi Hayashibara: "Raging Waves".*
*Ref. KIDA-163; precio: 1.020 Yenes*

* **Chô Magammi Eiyûden Wataru -Ongakuhen I**
*Con el op. "Another step" y el tema "A-chi a-chi (nuevo) Again"*
*Ref. VICL-60134; precio: 3.045 Yenes*

* **Card Captor Sakura**
*CD Single con el ed. del grupo Groomy!*
*El segundo tema está en versión karaoke.*
*Ref.VIDL-30249; precio: 735 Yenes*

* **Nadesico The Movie -The prince of darkness-**
*Original Soundtrack*
*Con los temas "Dearest" y "Bud".*
*Ref. KICA-410; precio: 3.045 Yenes.*

* **Lost Universe -Tracks Contents 2**
*De nuevo encontramos los temas "Infinity" y "Extrication" en nuevas versiones.*
*Ref. KICA-414; precio:3.095 Yenes*






☛ **Lodoss Tô senki memorial Video Box**
*Incluye 13 capítulos más diseños de Nobuteru Yûki de los años 90-91*
*Ref. BES-2104; duración: 325mn.; precio: 20.000 Yenes / Ld-39.000 Yenes*

☛ **Mahô no Princess Minky Momo**
*Dream in Box 2 Vol. 2 ( capítulos 33 al 62)*
*Ref. VPLY-70668; precio: 56.700 Yenes*

☛ **Flandes no inu**
*Memorial Box Part 2*
*Ref: BELL-1205; duración: 720mn., 7 unidades; precio: 42.000 Yenes*

## VIDEO

* **Lupin The Third - Kutabere! Nostradamus**
*BSO de la película estrenada en octubre del 95.*
*Ref. VPVV-64401; duración: 97mn.; precio: 3.800 Yenes*

* **Lost Universe, vol.2**
*Con los capítulos 3 al 7.*
*KIVA-382/KILA-382; duración: 100mn.; precio: 4.500 Yenes*

* **Silent Möbius**
*El primer volumen de siete. Incluye los dos primeros capítulos de la serie de TV.*
*Ref. BELL-1269/BES-2125; duración: 50mn.; precio: 4.800 Yenes*

* **Trygun -Stage-2**
*Con los capítulos "The peace maker" y "Love &Peace"*
*Ref. VVAS1062/JVLA 58022; duración: 50mn.; precio: 4.500 Yenes*

* **Brain Powerd, vol.2**
*Ref. BELL-1238/BES-2038; duración: 75mn.; precio: 6.000 Yenes*

* **Slayers Excelent**
*Vol 1 de 3: "Rabirinsu" (labirinth)*
*Ref. BEAL-1298/BES-2175; duración: 30mn.; precio: 5.000 Yenes*

**-Lodoss Tô Senki -Eiyû kishi den-**
*Ref. BELL-1260/BES-2105; duración: 70mn.; precio: 6.000 Yenes*

**-Cowboy Beebop -Session#0-**
*Ref. BEAL-1288/BES-2156/DVD:BCBA-0017 duración: 25mn.; precio: (Vídeo/Ld:1 .800 Yenes/ 2.500 Yenes (DVD)*

## MANGA

☛ **Gon, nº5.** *Masachi Tanaka, Kôdansha, WideKC. 533 Yenes*

☛ **Aa megami sama!, nº17.** *Kosuke Fujishima, Kôdansha, AfternoonKC. 505 Yenes*

☛ **Happy, nº20.** *Naoki Asawa, Shogakukan, Big comics Spirits. 486 Yenes*

☛ **Five Star Stories I, 1998 Edición.** *Mamoru Nagano. Newtype 100% Comics. 1.000 Yenes*

☛ **Saber Marionette J,nº3.** *Guión de Satoru Akahori y dibujo de Kyosuke Kotogi, Kadokawa, Asuka Comics Dragon Jr. 560 Yenes*

☛ **Basara, nº24.** *Yumi Tamura, Shogakukan, Flower Comics, BetsuFure. 390 Yenes*

☛ **Master Moskiton, vol3.** *Satoru Akahori y Hiroshi Negi, Kadokawa comics, Dragon Jr. 580 Yenes*

*(este pequeño bloque informativo complementa el apartado Manga News Japón)*






# Rurouni Kenshin

**Para terminar de complementar el reportaje de Rurouni Kenshin que os ofrecemos en las páginas 41, 42 y 43, realizamos aquí un breve seguimiento de todo o de parte de aquello que se ha editado sobre Rurouni Kenshin**

**Rurouni Kenshin**
***1ª Banda Sonora***
*ESCB-1727*
*Editado por SONY/EPIC*

**Best Theme Collection**
*SRCL 4206*
*2.854 Yenes*

**Original Game**
*Sound Track*
*SCRL 4233*
*2.345 Yenes*

Respecto a su discografía, es bastante amplia.
Existen tres volúmenes recopilatorios con su banda sonora, de los que no tenemos más información que cada uno de ellos a 2.800 Yenes y el tercero de los discos a 2.039 Yenes.
A continuación, el *Directors Collection*, cuya referencia es SRCL-3999 y una serie de singles con los que introducimos los cd´s vocales. Son cuatro singles: Rurouni Kenshin- *Ice Blue Eyes*, interpretado por Misao Makimachi, Ref. SRDL-4395. Los otros tres son: *Ippatsu Yarô (Arashi wo yobu otoko)* ref. SRDL-4396, *Innocence* ref. SRDL-4397 y *Journey* ref.SRDL-4453. Su precio es de 816Yenes.

El resto de vocales son el *Song Album* (2.854 Yenes), el *SONGS2* con diez cortes interpretados por los dobladores de la serie y que incluye los temas *Ice blue Eyes* (Tomo Sakurai) y *Journey* (Noriko Hidaka). Su precio, 2.718 Yenes.
Además está el *Rurouni Kenshin (The original best album)* con la ref. SRCL-4206 y al precio de 2.854 Yenes. Contiene diez cortes entre los que está el tema *1/3 no Jûjô no Seijô* de Siam Shade.
Estas eran las BSO correspondientes a la serie de televisión.
Pero tenemos dos bandas sonoras más. La perteneciente a la película con el título homónimo con referencia SRCL-4148 (2.854Yenes); Contiene 14 cortes en total y la música está compuesta por Tarô Iwashiro.
Por otro lado está el CD que compila la música compuesta para el juego de Rurouni Kenshin para Play Station (Ref.SCPS 10048): *Rurouni Kenshin - Meiji Keikaku Rômantan - Original Game Soundtrack*. Tiene 37 cortes e incluye el tema de apertura del juego y el tema central *Nanairo no kaze* (Un viento de siete colores) Ref.SRCL-4233. Precio: 2.345 Yenes.

**Merchandising, LD y BOX**

Además del habitual *merchandising* (**ramis**, camisetas o *shitajikis*). Existen al menos dos colecciones de *cards*. Una de *P.P. card* de Bandai (acostumbran a reunir unas cuarenta y cinco tarjetas) y una colección de *tradindg cards* de Sega-Bandai que es de lo mejor que existe y que como mínimo tiene la friolera de almenos 135 tarjetas en la colección.
Respecto al anime, Rourôni Kenshin - Meiji Keikaku Rômantan -, la serie de televisión que empezó a emitirse el diez de enero de 1996 y difundida hasta el 28 de agosto del presente año con un total de 97 episodios se ha empezado a recopilar en en septiembre. De un total de LD-BOX, el primero de ellos ya ha aparecido (ref. SVWL-1001 / 20000Y). Contiene los primeros catorce episodios emitidos por Fuji terebi y el resto de los LD-BOX con más capítulos, ascenderán a 22000Y. (SVWL-1002 / 1004)
Su película Rurôni Kenshin - Ishin shishi no Requiem, estrenada el diez de diciembre de 1997 salió a la venta en setiembre del 97.
Por último en febrerodel 99 aparecerán unos OVAS. El primero de ellos Tsuioku hen, en un paso por el pasado de Kenshin, al precio de 3800Y y de 4800Y pero de los que aún no ha aparecido ninguna referencia concreta.


**Songs 2**

**Bárbara Pesquer**




## Hace ya algún tiempo que esta serie es conocida en España; se ha oído hablar de su animación, del manga en el que está basado, y es bastante seguro que más de uno reconozca los personajes de Blue Seed si los ve en alguna revista.

Autocaricatura del autor

Desgraciadamente no se ha llegado a ver nada editado o publicado de esta serie, posiblemente porque temieran que fuera un duro competidor de la otra serie estrella de *Yuzo Takada: 3x3 Ojos*.
La realización de *Blue Seed* por parte de *Yuzo Takada*, puede considerarse fruto de la casualidad, puesto que inicialmente era un proyecto compartido entre varios autores, finalmente fue el bueno de *Yuzo* quién se encargo de dibujar el manga. Un manga que fue animado en muy poco tiempo y con un gran resultado final. "Parece un OVA" llegó a decir su autor.

### Argumento

El argumento transcurre, como en *3x3 Ojos*, entre monstruos sobrehumanos y elementos basados en la mitología. De todos modos, no se puede decir que sea muy parecido a *3x3 Ojos*, puesto que esta obra posee un cariz más serio que la primera, sólo que en esta se podría dar mayor importancia a la serie de animación que al manga en sí, puesto que este último es muy escaso.
Centrémonos un poco en el argumento; para ello hay que hablar de sus protagonistas.




Vol. 1 de la Edición japonesa del Manga **BLUE SEED**



## Momiji Fujimiya



**Momiji Fujimiya** es una simple quinceañera que no entiende todo el mundo que la rodea.Aunque por sus venas corre un gran secreto, ella no llega a hacerse una idea de todo lo que se le viene encima. La naturaleza tiende hacia ella; se ve perseguida por diferentes monstruos surgidos del reino vegetal. Ella misma reconoce que no es demasiado inteligente, pero su gran simpatía y dulzura hacen de contrapunto a Mamoru Kusanagi, su protector y amigo (en un principio).

## Mamoru Kusanagi

**Mamoru Kusanagi** es un ser atormentado; hace ya algún tiempo que fueron introducidos en su cuerpo siete *mitama* (una especie de semilla azul que al introducirse en un ser humano produce efectos sobrenaturales en la persona) que lo transforman en un ser alejado del resto de las personas humanas. Y, de hecho, su ego podría verse totalmente anulado si le introdujeran un octavo mitama. Realmente, aunque parezca comprender todo lo que ocurre, tampoco está al tanto de todo realmente. El es, simple y llanamente, el protector de la Kushinada, el ser que ha iniciado todos estos conflictos. Todo ello se complicará al entrar en escena gran cantidad de personajes, la mayoría vinculados a una asociación denominada TAC, que trata de averiguar todo lo que está ocurriendo, entre todos los intereses creados, los planes secretos o intrigas gubernamentales.





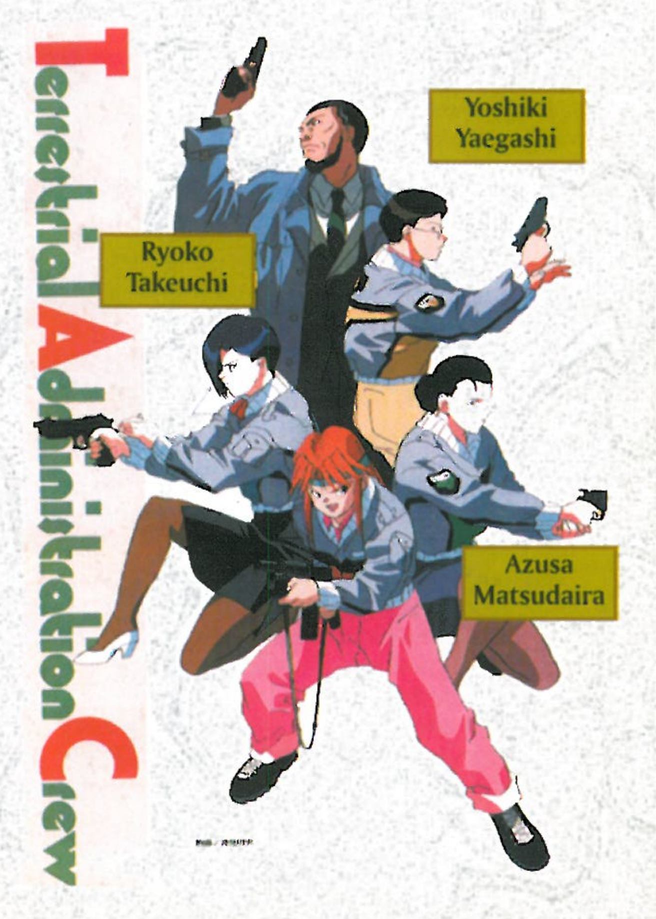
### Curiosidades

Como simple curiosidad, la elección de la mayoría de los nombres no es casual. Su significado está estrechamente relacionado con nombres de plantas o de árboles. Asimismo, Momiji podría traducirse como "Arce en época otoñal", Kunikida es un compendio de palabras que significan "campo, árbol y prado", Takeuchi está relacionado con el bambú y así muchos nombres más. Otro origen de los nombres puede ser el mitológico, como ocurre con Kusanagui, que es el nombre de una espada conocida y de la que hemos oído hablar en otras ocasiones gracias a Orion (Masamune Shirow) o Ranma 1\2 (Rumiko Takahashi).

## Daitetsu Kunikida



**Daitetsu Kunikida**, el jefe de la TAC, un hombre reservado y distante que parece saber en exceso sobre el tema. De hecho, su nombre resulta demasiado vulgar como para ser verdadero. El es quien encuentra a Momiji y trata de protegerla, junto con Kusanagi, de todas las monstruosidades que inexplicablemente la atacan. El es jefe de todo un grupo especial que investiga todo lo que ocurre. En este caso, proteger a Momiji parece ser algo muy importante. El resto del equipo lo componen: Ryouko Takeuchi, Azusa Matsudaira, Yoshiki Yaegashi y Koume Sawaguchi.








Carátula del OVA





Carátula del CD de la Banda Sonora






**Anime**

El anime consta de 25 episodios de televisión (que continúan en los OVA's) y durante un tiempo fue conocido en España, puesto que había rumores de su posible emisión por parte de un canal privado. Finalmente, esto no ocurrió, pero de todos modos, la publicación del manga quizá abra las puertas para la edición de un anime técnicamente muy recomendable. El anime, posiblemente por tener más éxito que el manga, continuó con un argumento que en el manga se queda estancado. De modo que si quisiéramos saber todo lo que ocurre en Blue Seed, tendrá que ser por medio de su animación.





**El manga**

El manga, publicado en el año 1.992 por la editorial japonesa Take Shobo, consta únicamente de un par de tomos. Su dibujo ,como nos tiene acostumbrados el autor, es más que correcto. Quizá incluso mejor que lo publicado hasta ahora de este autor. De todos modos, es una buena obra que merecia ser publicada en España desde hace mucho.

Para acabar, no puedo hacer sino recomendaros que si os gusta 3x3 Ojos, le deis una oportunidad a esta serie, porque creo os gustará, y nunca esta de más leer algo nuevo.

La publicación de Blue Seed está prevista para principios del próximo año, entre enero y febrero aproximadamente por parte de Planeta de Agostini.





■ **Andrés G. Mendoza**



Nausicaa.net ha sido hackeado. Comenzamos "bien" la presente edición de Ot@ku.net... Ocurrió el pasado día 16 de Octubre, aunque la alarma saltó el día 20 en las news de Nausicaa.net. Unos hackers rusos (además novatos, por no ocultar su dominio), tuvieron el atrevimiento de hackear al número uno de nuestro site. Este es el mensaje que presentaba Nausicaa.net a sus lectores después de haber sido hackeada:

"Nausicaa.net was hacked, and all data was lost. The site will be down until further notice. Thanks for your understanding."

O sea, "Nausicaa.net ha sido hackeada y se han perdido todos los datos. El site estará desconectado hasta que haya más noticias. Gracias por vuestra comprensión".

Tal ha sido la acción de estos *hackers* que de *Nausicaa.net* sólo ha quedado el dominio. Toda, absolutamente toda la información del *web* ha sido borrada. Sin duda alguna el ataque de estos, que se hacen llamar *hackers* demuestra una vez más lo mal que está visto el manga por ciertas personas que no tienen otra cosa que hacer. Pero el problema viene ahora: ¿cómo recuperar la información perdida? Los creadores de *Nausicaa.net* han pedido a la comunidad internauta que les ayuden a recuperar la página, que esperemos que cuando tengáis la revista en vuestras manos, ya esté disponible.

Y ahora hablemos de sus pseudo-hackers, o mejor dicho: la vergüenza de los pseudo-hackers. ¿Cómo se puede asaltar un servidor y dejar todos tus datos? Sólo les faltó poner el nombre. Incomprensible ¿verdad?. Lo que está claro es que las autoridades Rusas ya habrán cogido a estos "hackeruchos" novatos y les tocará pagar una buena... XD

jeled@iname.com
Ismael Rodríguez <<Jeled>>



# WEBS DEL MES

## FredArt!

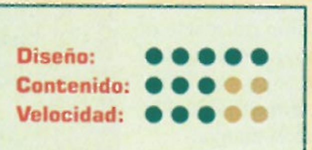
**URL**
www.fredart.com

Si lo recordáis, en el número anterior hablábamos del web de *SarahCam*, perteneciente una familia de otakus norteamericanos que tenían instalada en el salón de su casa una *Web Cam*. *Fred* es el marido de *Sarah*, y su *web*, como su propio nombre indica, es sobre sus creaciones tanto en papel como en CG (imágenes creadas por ordenador). *Fred* dispone de una galería de personajes y trabajos propios. Todas sus creaciones muestran una breve descripción y cuál ha sido el proceso de trabajo de las mismas: desde un simple boceto en sucio de un cuaderno, sus pasos intermedios y los cambios efectuados hasta conseguir la ilustración final retocada a mano o por ordenador. Además de ilustraciones propias, también las hay de personajes conocidos como *Madoka*, *Pai* de 3x3 Ojos y sobre todo de *Ruri Hoshino* de *Nadesico*.

En la página principal de *FredArt!* hay noticias, información y una gran cantidad de banners/links ordenados por categorías. La sección *download* dispone de *midis*, imágenes, programas japoneses, *videos*, *mp3's* e información sobre sus gustos personales en el anime. Por último resaltar la *SarahCam*, también presente en la página principal de *FredArt!* donde nos muestra en una pequeña ventana lo último que ha capturado.





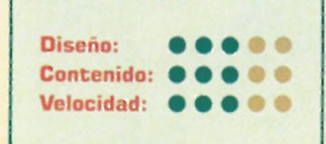

## El Castillo Manga de Animo




Para que luego digan que en España no hay buenos *webs manga*, Animo nos presenta el suyo. En el encontraréis –además del inevitable *midi de Slayers Next-* galerías de imágenes de personajes masculinos, femeninos y *chibis*. El aspecto informativo tampoco se ha descuidado en su sección *Forum*, en la que trata temas sobre algunos personajes del mundillo, el *Hentai* (hay una imagen un poco...el calificativo de violenta se le queda pequeño), sobre nuestra querida *Dragon Ball* (no tiene desperdicio ver el enfoque "especial" que han dado los autores del artículo a la serie), las Chicas Manga + Potentes ( menuda comparación con *Didi*, la hermana de *Dexter Lab*... ), la edad para ver *Sailor Moon*, opinión sobre los chicos manga y una sección de muñecas *Kiss* (no os perdáis las "muñecas" de *Goku* y *Ryoga*...).

También encontrarás midis, una sección de *download*, *links* españoles y un pequeño diccionario de terminología manga. Si queréis contactar con Animo, lo podéis hacer en el canal Irc #manga del Irc-Hispano (irc.irc-hispano.org), o vía ICQ 11073311.



# EX: The Online World Of Anime & Manga

Diseño: ●●○○○
Contenido: ●●●○○
Velocidad: ●●●○○

*Magazine on-line* dedicado al mundillo *manga* y *el anime*. Dispone de entrevistas, opiniones, análisis, *previews*, reportajes, comentarios e información general sobre el tema. El *web* está dividido en cuatro secciones:

-*Anime*: para estar a la última de todas las novedades aparecidas en el mercado.

-*Manga*: información sobre lanzamientos y revistas japonesas como *Jump*.

-*Música*: últimos lanzamientos de CD's al mercado, con sus respectivas canciones, duración de las mismas y comentario.

-*Videojuegos*: avances y análisis de juegos de los cuales sólo unos pocos veremos dentro de nuestras fronteras.

Además, tenemos las noticias, las cartas de los lectores, debates e información sobre lo próximo que aparecerá en la revista. Otra de las opciones que podemos elegir en la página principal del web es poder conseguir los últimos números de esta revista on-line en formato *ZIP*.





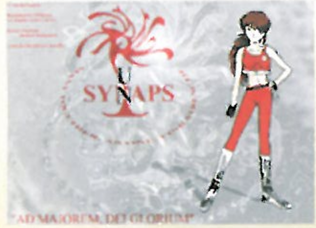

**URL**
www.ex.org/

# Neon Evangelion: R Illustrated Original Fiction

**URL**
www.eva-r.com

Visión ficticia/alternativa de *Evangelion* . Cambia la historia (incluye una guía de los capítulos alternativos), los personajes, las carátulas de las cintas, la banda sonora, el manga creado por aficionados, etc. La sección donde veremos de forma más contundente este cambio, es sin duda alguna, la sección *multimedia* con videos, músicas y temas de escritorio.

MANY TOGETHER, AS ONE, FIND STRENGTH . . .
FOR THE GREATER GLORY OF GOD












Diseño: ●●●○○
Contenido: ●●●●○
Velocidad: ●●●○○



## WEBS BREVES

### DAIMAO'S WEB SITE

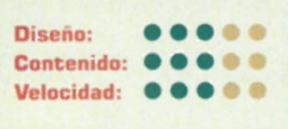
www.xmission.com/~daimao/




Para los poseedores del juego Ultimate Doom y Doom II para PC. En esta página tenéis a vuestra disposición dos parches que convierten este juego en ¡¡DOOM Z!!, con los personajes de ¡¡Bola de Dragón!!, con nuevas imágenes, enemigos, armas, etc.





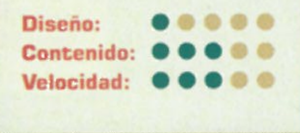




### Otakon DOOM!

www.netaxs.com/~sleet/otakon/doom.html

Parche para Doom en el que dispones de las armas de Bubblegum Crisis y los personajes de Dirty Pair. Tendrás que aniquilar a otakus poseídos y villanos varios que te acecharán en nuevos escenarios para impedir que puedas culminar tu misión: salvar a Otakon.



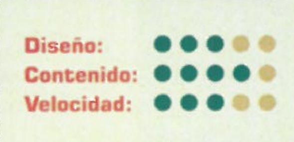




### SOS DOOM wads!!

http://dau.physics.sunsyb.edu/~ming/sos/sosdoom.html

Otro parche para el juego Doom2 y Ultimate Doom. En esta ocasión se basa en Sailor Moon, con nuevas armas, personajes, menús, escenarios, efectos sonoros, etc. El web también dispone de gran cantidad de capturas para que veáis como es. Sin duda, una nueva dimensión del entretenimiento a lo "bestia" con todo lo que se ponga en tu camino.

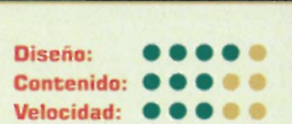


# Ot@ku.net

## WEBS PERSONALES

### MONONOKE HIME
URL:http://can.com.tw/image/nausica/mononoke/index.html



Web de origen taiwanés escrito en Chino. En él encontrarás los scripts, información sobre Mononoke Hime y Miyazaki, información sobre sus personajes, imágenes y un total de 10 MP3. El diseño del web está bien conseguido, incluye imágenes de la película retocadas y un logotipo de Mononoke Hime que

Diseño: ●●●●○
Contenido: ●●●●○
Velocidad: ●●●○○

### LA PRINCESA MONONOKE
URL:http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/3655/



Diseño: ●●○○○
Contenido: ●●●○○
Velocidad: ●●○○○

Site español con información e imágenes sobre Mononoke Hime, Mi Vecino Totoro, Kiki's Delivery Service, Vampire Princess Miyu y Dragon Half.

### TRIBUTE TO MIYAZAKI'S MONONOKE HIME
http://pages.nyu.edu/~gss200/mononoke.html

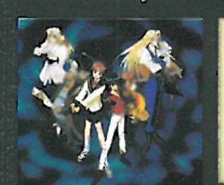


Web compuesto por tres partes diferenciadas: texto en la página principal, mini-galería de imágenes y links. No pretende ser una gran página sobre la película pero sí informa puntualmente sobre ésta.

Diseño: ●●○○○
Contenido: ●●○○○
Velocidad: ●●○○○

### MANGA&ANIME PAGE
http://personal.redestb.es/jesusra/index.htm

Web española que contiene buenas imágenes (según su autor) , links, wav's, midis, news...Su diseño no es sorprendente pero sí divertido, fijaos en el divertido gif animado de Ryoohki!



Diseño: ●●○○○
Contenido: ●●●●○
Velocidad: ●●●○○

### ANIME EN PERÚ
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/3154/index.htm





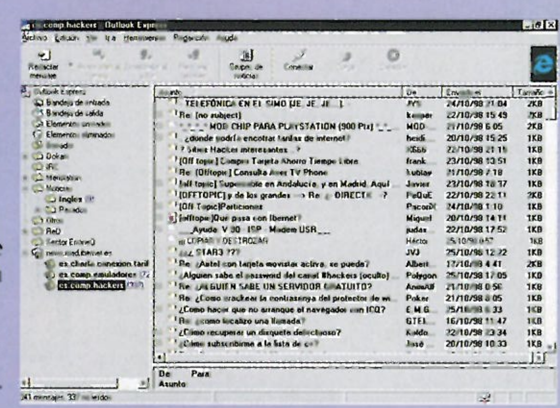
Web dedicada a tres series en particular: Saint Seiya, KOR y DNA2.
Bajo el título de Información General se ofrece un listado de anime en español al que os podéis suscribir y News.

Diseño: ●●○○○
Contenido: ●●●○○
Velocidad: ●●●○○

## News

### Forum De Discusión

Por si algun@ no lo sabía, en Internet existen unos foros de discusión -más conocidos como las "news"-. Para conectarse a ellos, lo primero que hay que hacer es configurar un programa de news como el que viene con Netscape o el que viene con el Explorer. Por ejemplo, en España se acostumbran a utilizar los servidores: news.mad.ibernet.es o news.bcn.ibernet.es . Una vez configurado, tenemos que descargar los grupos de noticias. Hecho esto, sólo nos queda buscar un foro con una temática que nos guste. En nuestro caso: es.rec.manga puede ser un buen comienzo; es un foro de noticias en castellano. Las news funcionan igual que el mail: recibes los encabezados de los correos y lees los que te interesen. Esto sí, tiene que ser on-line, a menos que configures tu programa de correo para que te las baje por completo, cosa que con una línea no muy rápida resulta desesperante si hay muchos mensajes. Lo más recomendable es que depués de bajar lo encabezados, hagáis una selección de los mismos a descargar cuando os conectéis y luego los leáis tranquilamente. También hay que tener mucho cuidado con el correo "basura" y los e-mails "grandotes" por lo que os aconsejo que utilicéis alguna cuenta como Yahoo! o Iname para no encontrar ninguna sorpresa de algún gracioso. Cuando solicitéis cualquier archivo, tened en cuenta que mucha gente lee las news y siempre hay alguien que nos puede ayudar.



### FTP

**Anime-6**
ftp://anime.wal.rhno.columbia.edu/

Imágenes clasificadas por series (Totoro, Patlabor, Evangelion, KOR, etc.), selección de los mejores MP3's a 44Mhz según la serie ( Bakuretsu Hunter, Marmalade Boy, Golden Boy,etc.), videos en formato MOV (de hasta 33Mb), AVI y algunas animaciones en formato .FLI de gran cantidad de series (sobre todo de KOR y del estudio Ghibli) archivos varios y un directorio donde subir lo que queramos. El único fallo que se le puede encontrar es que los vídeos pudieran estar mejor ordenados, por serie o productora. Aun así es un buen FTP, aunque no demasiado rápido.

### Mailing List

**Shoujo Anime/Manga Mailing List**

Lista de correo dedicada al Shojo en la que se puede discutir cualquier tema relacionado. Para suscribirte tienes que enviar un e-mail a : nonoka@usagi.jrd.dec.com, y si quieres, pedir un versión "digest" (recomendada) con la que los mensajes se te acumulan en uno solo.



### OTAKU TOP WEB



1. **Nausicaa.net: www.nausicaa.net**
2. OtakuWorld!: http://otakuworld.com
3. Ultimate Animanga Archive :http://the.animearchive.org
4. Tomodachi: www.tomodachi.ml.org
5. Ranma ½ Library: http://ranmainfo.simplenet.com/
6. Mihori Yasuhide's Mononoke Hime Page: www.asahi-net.or.jp/~hn7y-mur/mononoke/
7. El Castillo Manga de Animo: www.arrakis.es/~animo/manga.htm
8. Neon Genesis Evangelion: R Illustrated Original Fiction: www.eva-r.com
9. FredArt! : www.fredart.com

**¡Esperamos vuestros votos!**

# RECESIÓN DE FANZINES




**FAYIN nº2**
**c/ Salvador Espriu nº**
**08328 ALELLA (Barcelona)**
Formato cuartilla, B/N con portada color, 64 páginas.
100.-ptas./0,59 euros

Si bien la calidad gráfica de las historias ha bajado respecto al primer número, los *pin-ups* y una historia de hormigas un poco macabra equilibran la balanza con un excelente dibujo.




**REK-TELSUKITA**
**Shorts of warriors nº6**
(No indica dirección, pero podéis pedirlo mediante el *fanzine* Fayin)
Formato cuartilla, B/N, 36 páginas.
175.-ptas

Historias cortas sobre guerreros realizadas por un autor desde el verano del 96.




**DELIRIUM TREMENS nº 2**
**Apocalipsis Comics**
**c/Vilardebó nº40**
**08160 MONTMELÓ**
**(Barcelona)**
B/N, 36 págs.
200.-ptas.

Artículos dedicados a Godzilla y reseña de las novedades recientes en el ámbito del cómic general. Incluye *comics* de sus colaboradores. Destaca su maquetación, ordenada, agradable y fácil de leer.




**GISEI FANZINE**
**No estamos locos, sólo paranoicos nº 0**
**Level Zero**
**c/ Arco del teatro nº52**
**08001 BARCELONA**
Formato DinA-4, B/N 36 págs.
249,99.-ptas.

Fanzine que incluye los mangas de sus colaboradores. Para todos los gustos!



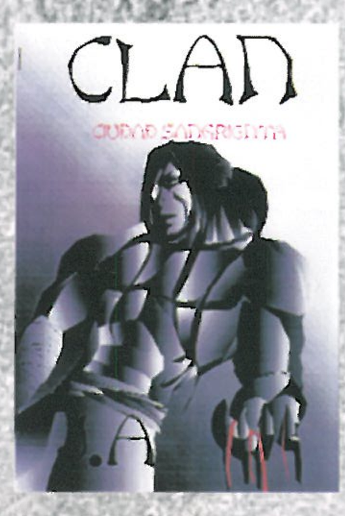

**THE JUSENKYO TIMES**
Segunda Epoca, nº1
(no indican dirección)
Formato: DinA-4, B/N
Precio: 150.-ptas.

Incluye artículos de Cyber Weapon Z, Magic Kinight Rayearth, Gundam Wing y Marmalade Boy, entre otros.



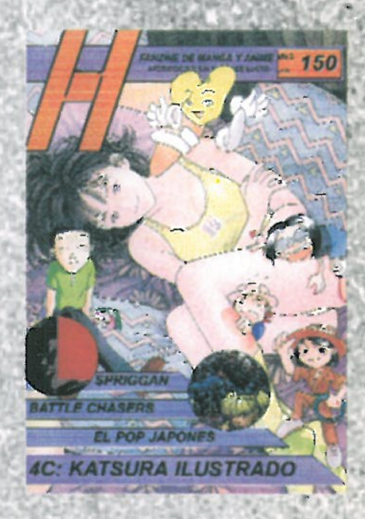

**FREIHEIT FÜR GETAFFEN, das fanzin nº1**
**getaffen@yahoo.com**
**Formato: DinA-4, B/N**
Precio: 200.-ptas.

"Vamos a cargárnoslo todo" parece ser su lema. ¿Les habrá entrado indigestión?




**CLAN**
**Ciudad sangrienta**
**José Antonio Alcácer Martínez**
**c/Doctor Rafael Bartual nº4, p.11**
**46014 VALENCIA**

Dedicado íntegramente al cómic que presenta su autor. Acción. Entorno medieval con armas de fuego y claras influencias de Nobuteru Yuuki y Akira Toriyama.




**H Studios**
**Fanzine de manga y anime nº3**
**c/Taberna nº3, 3º-B**
**28230 LAS ROZAS (Madrid)**

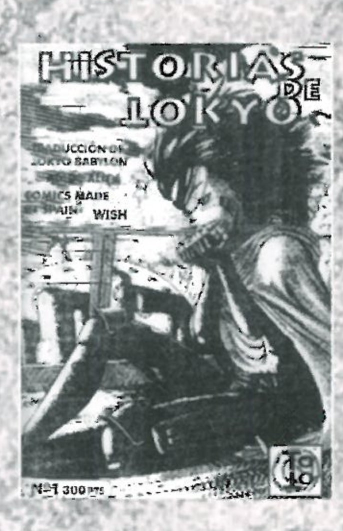
Variado fanzine con artículos sobre Katsura, J-Pop, noticias y buenos dibujos de sus autores.




## ADAMZINE (año 2 nº2)

**c/ Colombia nº28 6º izda.**
**28016 MADRID**
Formato cuartilla, B/N con portada color, 28 páginas. 75.-ptas.

Ofrece servicio de suscripción junto a los restantes servicios de la ADAM (en la pág. 32 encontraréis un mini-reportaje sobre esa asociación). Su contenido es muy diverso e incluye artículos de opinión, informativos, noticias de las actividades de la asociación...







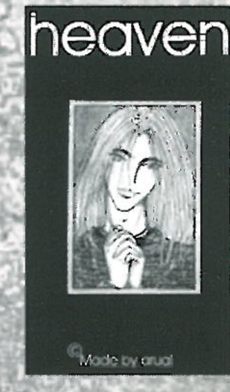


## HISTORIAS DE TOKYO nº1

**Sierra de Mariola 6, 6º-3**
**1200 CASTELLÓN**
Formato DinA-4, B/N, 54 págs. 300.-ptas

Fanzine básicamente dedicado a Clamp que incluye una parte del tomo 5 de Tokyo Babylon traducida al castellano, artículos sobre Wish, Alita, Tir Na Sorcha y varias secciones muy personales y divertidas que sacan a relucir los gustos de sus autoras; el dedicado a Vegeta no tiene precio...Comics hechos por las autoras con una calidad aceptable (seguid practicando!) y algunos *gags* en forma de tiras le dan un toque especial.









## SUZAKU nº 2

**Francesc Osorio**
**Navarra nº34**
**08320 EL MASNOU (Barcelona)**
Formato DinA-4, B/N, 36 págs. 200.-ptas.

Especial dedicado a la fantasía heroica con artículos sobre Slayers, Dragon Quest, RG Veda, Bastard!...además incluye información sobre Marmalade Boy, el Jidaimono y sobre los autores Mitsuru Adachi y Mamoru Oshii.

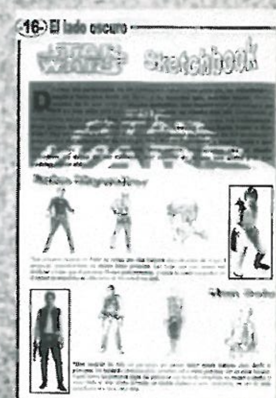













## TSUNAMI nº 16. año 2

**c/ Pi nº3, 4º-3ª**
**08840 VILADECANS (Barcelona)**
formato DinA-4, B/N y portada a color, 18 págs. 100.-ptas.

Este fanzine tiene pocas páginas pero su contenido es variadísimo! sabéis aquello de "lo bueno, si breve, dos veces bueno? pues este es un claro ejemplo del dicho. En su sección "acordes" se habla extensamente sobre Queen, con fotografías muy tempranas del grupo; a continuación un manga hecho por los autores, una comedia estudiantil; luego sección de videojuegos y un mini-dossier sobre los diseños de Star Wars...

# La Opinion de Lázaro

### Del espíritu otaku

Buenas, amig@s, puesto que debía haber entregado hace varios siglos y no me va a dar tiempo a hacer mi parte en el artículo sobre el salón intentaré remediarlo dedicando éste a ello (si me da tiempo, claro (¡Santo Blas!, ¿ya son las 4 de la mañana?)).

Bien, no sé si fuisteis o no al salón del manga de Barcelona, pero yo sí, y puesto que era junto con Komatsu (Belldandy kun) el encargado de presentar el karaoke (y por un azar del destino también el cos-play (sí, yo era el Ryo Saeba que iba mirando bragas y sobando muslos ^_^)) tuve una oportunidad inmejorable de ver el ambiente del evento.

Y, la verdad, lo que vi me gustó. No voy a entrar a valorar lo típico de que se siguiese cobrando entrada, de si el concurso de karaoke tenía muy pocos títulos (y muy desconocidos) o similares pues para eso supongo que ya está el propio artículo del salón (y si no ya me encargaré yo en el futuro), pero sí que puedo comentar lo que me pareció el buen rollo reinante y el ambiente otaku-festivo que se respiraba a lo largo y ancho del recinto (no es algo tan trivial como parece, creedme).

Veréis, este ha sido ya el cuarto salón del manga, y para los que hayáis ido por primera vez, no penséis que siempre ha sido así. En un principio no era más que un mercadillo donde comprar todo lo que habitualmente no encontrabas en las tiendas, punto. Mas, gracias a la constancia de l@s otakus y a las ganas de que fuera algo más, la cosa ha ido progresando, ha ido mejorando, y ahora nos encontramos con que tenemos un concurso de karaoke oficial (aparte de los "oficiosos") por no mencionar uno de cos-play (disfraces) entre otros muchos. Pero claro, todo esto no serviría de nada si l@s otakus no se apuntaran a la movida, ¿de qué servirían un karaoke mudo o un concurso desierto?

Eso es lo que me parece remarcable, lo que creo digno de elogio: que la peña se sumó al ambiente de fiesta, que tod@s quisieron aportar su granito de arena por pequeño que fuera para que la cosa fuera un éxito y una megafiesta. Gracias a eso, esta vez el salón del manga no parecía un simple mercadillo de compra-venta sino una verdadera feria otaku. Gracias a eso, pude odiar la canción de "Fly me to the moon" pues la gente no cesaba en sus intentos de animar el cotarro cantando (mención especial para el "Friki Team" y su versión *lolailo* del antes mencionado ending). Gracias a eso, la gente pudo ver la representación en persona real de sus héroes de papel (mención MUY especial para Naga y las Lamus (sobre todo tú, ya sabes quién)). Y, por encima de todo, gracias a eso por primera vez en un salón me lo pasé bien por el mero hecho de estar en el salón y no sólo porque estuviera con mis amig@s.

Sé que a muchos les parecerá una estupidez o una cursilada, pero para mí es muy importante y lo digo bastante en serio. Esto sólo puede tomarse como un indicativo más de que las cosas van por buen camino.

Y ya está, sé que no es mucho y que este mes no me he lucido, pero os garantizo que para el próximo no sólo me espabilaré en lo que al tiempo se refiere sino que además ya estaré psicológicamente restablecido (que de verdad que no os imagináis lo que son 6 horas en un escenario oyendo distintas versiones del "Fly me to the moon" (y cuando no era eso era el opening de Dragon Ball GT, así que...)).

**■ Lázaro Muñoz**
**(en un lamentable estado de somnolencia)**



## Acciones Loables del Mes

A los organizadores de:
El Salón del Manga de Barcelona
Expocómic de Madrid
La Semana del Cómic de Guadalajara
Las Paletojornadas de Alcázar de San Juan
Las Chibijornadas de Marbella

Porque, cómo no, se lo han currado como ell@s sol@s para ofrecernos a l@s otakus un medio de conocernos y disfrutar. Pero que dejen de hacer actos así de seguidos y pueda irme algún que otro fin de semana a casa a ver a mi novia!!!

**■ Matsuyama**

# LA OPINIÓN DE LOS LECTORES

## DE OPINIONES Y RESPETOS

Una opinión es una idea que por unas causas u otras una persona tiene sobre un tema en concreto.
Muchas son las causas que nos hacen formar una opinión sobre algo en concreto: ideas propias, cultura, desconocimiento, circunstancias atenuantes del momento, amigos, nuestro propio carácter, etc...
Las opiniones no son inamovibles, a veces cambian, se modifican, evolucionan y a veces no; a veces la opinión que tenemos sobre algo sigue así toda nuestra vida.
Las opiniones también son nuestras, propias, que pueden coincidir o no con las de los demás. Cuando alguien nos pide nuestra opinión sobre algo espera que le digamos lo que pensamos, sea lo que sea, incluso si eso es lo que esa persona espera oír o no, si no directamente nos diría: "oye, dime esto que es lo que quiero oír".
¿Y a qué viene todo esto? Pues todo esto viene a que estoy muy cansada de la actitud de muchos *otakus* que no buscan opiniones, sino que sólo buscan confirmaciones de que *sus* opiniones, gustos e ideas que según ellos son las más nuevas, mejores e innovadoras y cuando piden la opinión a la gente reconocida del mundillo, no piden la opinión de esa persona sino la confirmación de lo acertado de sus ideas.
Siempre nos estamos quejando de que la gente no nos respeta el manga, nuestros gustos, pero ¿Cómo los van a respetar? Si ni siquiera nosotros mismos somos capaces de respetarnos entre nosotros.
Y sí, todo esto es por los insultos infantiles y sin sentido que lanzáis muchos contra Lázaro Muñoz, no comentáis con él, simplemente le chilláis como adolescentes histéricas porque a él no le gusta DragonBall, Evangelion o cualquier otra serie que vosotros adoráis y que tenéis en un pedestal y ¿Qué importa que a él no le gusten estas series? Es su opinión, que es válida para él y para los que opinen como él, pero es suya y sólo por eso deberíais respetarla como él os respeta las vuestras. Además él respalda sus opiniones con *porqués*, cosa que vosotros a veces ni tenéis.





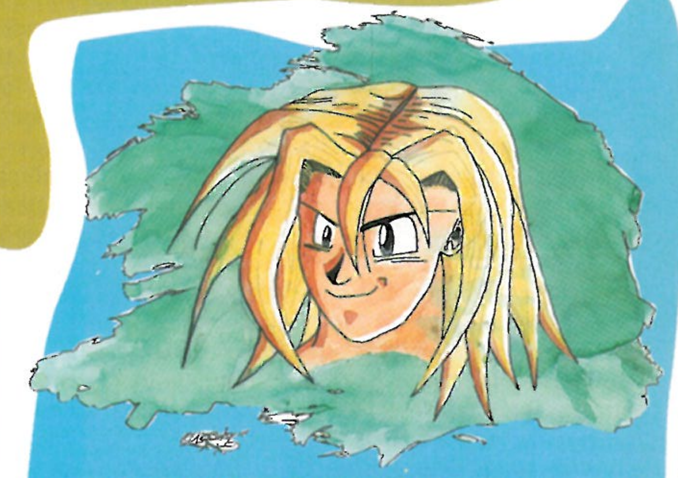
Aprender ahora que debéis vivir con vuestras ideas toda la vida y que muchas veces no coincidirán con las de los demás, pero lo primero que debéis hacer es respetar esas ideas de los demás. Y no creáis que estoy escribiendo por escribir, pues estuve en las Jornaícas de Zaragoza y en el transcurso de una Mesa Redonda, Lázaro tuvo que explicar 4 veces a un chico por qué no le gusta Evangelion y el chico, en lugar de respetar su opinión, le decía: "pero dime por qué no te gusta..." y él se lo volvía a explicar.
Así que madurar, creer y sobre todo aprender a respetar, mucho ha aprendido de manga gracias a Lázaro Muñoz pero sobretodo ha aprendido de él a respetar a la gente, a oír sus ideas, comentarios, aunque no esté de acuerdo con ellos, pero sólo respetarlas por el hecho de ser sus opiniones y sino podéis entender esto, entonces entiendo que a todos vuestros amigos les encanta Dragon Ball y si incluso a alguno no le gusta, no lo dice para poder seguir siendo vuestro amigo.
Así que la próxima vez que queráis insultar sin sentido a Lázaro, hacerme un favor y decírmelo a mí: (983) 205183, pues ese tiempo que pierde con vuestras chiquilladas lo necesita para escribir más artículos, preparar más Mesas Redondas y ayudar a mejorar la situación del manga en España, pues aunque no le creáis, lo que él hace os ayuda a vosotros, a todos, así que madurar, aprender a respetar a la gente con sus ideas y yo seré la primera en acogeros con los brazos abiertos.

**María Pola Aguado.**






**David Soto Brown (Palma de Mallorca)**
Manejas bien el color y los contrastes. Aunque tu influencia de Akira Toriyama es clara, sobretodo en el modo de dibujar los ojos y los SD, trabajas con detalle los fondos (prueba a aplicarles tramados) y tienes en cuenta la dirección de la luz al aplicar los brillos. Te recomendamos practicar más con los tramados manuales y tener siempre en cuenta las proporciones faciales, aunque se trate de SD's. Si sigues a este ritmo, conseguirás desarrollar un estilo más personal y crear personajes que no sean el reflejo de otros diseños. Esperamos ver tus progresos!



## XINNAI













Los lios de Xinnai
NEO-KÁDIZ
Basado en hechos reales







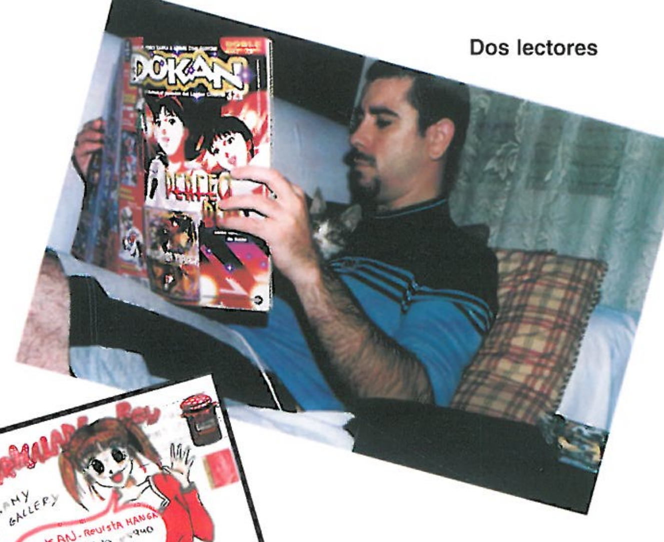



**José Antonio Alcavoz Fernández (Corca, Murcia)**
En el diseño masculino a primera vista se te podría atribuir influencia de Akira Toriyama, pero no es así; a mi entender se parece más a los diseños de Ami Shibata (Papuwa Kun, Channel 5) aunque ella tenga un trazo más grueso, la distribución del rostro y del cabello es similar. Tu sentido del sombreado es bastante correcto y la impresión visual es atractiva, con un coloreado llamativo. Se te aconseja practicar tu trazo de línea, para conseguir figuras más concretas y variar los grosores (recuerda: exterior más grueso, inrerior y detalles con líneas más finas). El rostro femenino tiene un estilo más personal, pero necesita mejorar en las proporciones, por ello deberías hacer un esquema para que no se te desnivelen los ojos ni la barbilla.




Channel 5, de Ami Shibata

Buenas amiga@s, menos mal que lo que tengo que hacer es escribir porque como tuviera que hablar después de la panzada que me he metido en este salón...



Dos lectores

## CUESTIONES GENERALES

*- Agradecería muy mucho que no comentaseis finales de series en vuestras cartas. Si la he visto ya me lo sé, y si no la he visto me la destripáis a mí y a los lectores que no sepan dichos finales.*
*- Coleguitas, a ver si cuidamos la ortografía o más del 75% no vais a superar la lengua de COU en vuestra vida (sí, ya sé que ahora eso no existe, pero ya me entendéis).*
*- Repito: Si no cuidáis la letra luego no protestéis si algún nombre o dirección están mal escritos.*



Dibujo de:
**Emma Martínez**
Centelles (Barcelona)

**Sandra Díaz**

*Está hecha un lío en Badalona. Verás, un otaku no tiene para nada que ser un genio informático, y ni que decir tiene que tampoco tiene por qué tener unos gustos determinados. Además, tampoco tienes por qué incluirte en ningún colectivo, tú eres tú, y punto. Sobre los art-books de Ranma... dudo que se publiquen "oficialmente" pero llegar, han llegado. Anotada la sugerencia de untar los CD's con chocolate para los que no tenéis ordenador. Y gracias por el ánimo, la verdad es que no deja de sorprenderme que el artículo por el que más felicitaciones estoy recibiendo sea precisamente el más corto que he escrito (el de los malos), ¿no será una indirecta? (nota de Mary: Lázaro, fíjate que todas las que te felicitan por ese artículo son chicas, leñe, y que todos los ejemplos de malos que pusimos eran personajes muy atractivos ¿captas?).*

**Miriam Martín**

*Escribe desde mi tierra (Albacete) para preguntar si Planeta sacará todos los mangas de Ranma ½. Pues bien, me temo que la respuesta es no, de hecho, si no ocurre un milagro la actual miniserie será la última. Sobre las últimas películas de City Hunter hay poco que contar: son magistrales.*

**Jessica Sendra**

*Nos manda desde Zaragoza lo que para mí es la carta del mes y amenaza con perseguirme con una máscara de Goku si no le contesto, así que raudo lo hago. Tras hacerme una crítica constructiva por mi "manía" a Drabonbol (aquí no puedo darte los motivos de mi odio porque ocuparía toda la revista) empiezas las preguntas, que yo paso a responder: Sí, es bastante imposible que Tokyo Babylon continúe jamás en estos lares, al igual que esas otras series que dices (y mira que Lamu y Maison Ikokku tendrían lector@s, pero los caminos del Señor son inexcrutables). Marmalade Boy y Outlanders ya deberías tenerlos en tus manos. (P.D.: No, no te equivocas al suponer que esas dos personas son en realidad una sola, pero guarda el secreto que los pseudónimos aún son un tema tabú).*

**Mireia Teclas**

*El tomo 38 de Ranma lo tendrás que conseguir en alguna tienda muy especializada (aunque la verdad, tampoco es para tanto, es bastante normalito). El OVA de VGAi (en realidad son 6, y sí que existen, yo los he visto (era joven e inexperto)) tendrás que rezarle a algún oscuro dios o bien pillarte a algún colega muy friki que lo tenga. Los OVA's de Ranma ya están casi todos aquí y películas sólo falta la 3ª.*

**Elena Roldán**

*Puede estar tranquila, el segundo vídeo de Escaflowne ya debe estar en la calle, y de Evangelion no se sabe si saldrán las películas ya que las negociaciones están algo complicadas. Ni idea de Sailor Stars, pero si está en Sudamérica quizá sí que llegue (para ahorrarse un doblaje). 3X3 Ojos debería llegar algún día, paciencia.*

# TEGAMI










### Josémi León

*Es evidente que soy el Lázaro Muñoz de "La opinión de Lázaro", para alter egos ya uso el nick de Matsuyama. ¿Hen en España?, joder, chico, tu futuro está de humorista en la tele. El mayor o menor éxito de los Gran Volumen es para mí un misterio, así como el criterio utilizado por los jefazos para la elección de las series (aunque hay algún que otro estudio de mercado metido en ello). No me preguntes sobre series de canales autonómicos que sólo me pones los dientes largos (en Albacete no tenemos de eso, grrrrrr). Es normal que sólo encuentres el número 1 de Judge porque... ¡sólo salió ese!, la historia de esa serie tiene muuuuuuucha miga (y además algún que otro secreto editorial que no puedo revelar) y más o menos se trató de solucionar publicando mucho más tarde toda la obra en un solo tomo (que es ese de 1.095 pelas que me comentas). No, la letra del tatakae nunca; si quieres ser un buen friki apréndetela a base de oírla como hemos hecho todos.*

### Ashura

*No, X de Clamp no tiene nada de "para adultos", es símplemente un nombre, ten en cuenta que en Japón la X no significa lo que aquí (de hecho esa serie ha llegado a España, sólo que como aquí una X sí significa "para adultos guarros" la llamaron X 1999).*

### Carlos

*Para publicar en fanzines sólo tienes que escribirles, si eres bueno no creo que nadie te vaya a decir que no. Mira en nuestra Recesión de fanzines, hay varios que quizá te interesen.*

### Iván Bayo Roove

*Mmmmm, que si el libro de ilustraciones de Bastard o el 4C... pues, la verdad...eso es algo que deberías elegir por tí mismo, ya que no tan sólo depende de tu gusto personal sino que de tu bolsillo. Laguna Rock City no sé ni lo que es. Los OVA's de Bastard yo oí que los sacarían cuando nació Manga Vídeo hace 5 años, así que haz cuentas.*

### Víctor Rubiella

*A ver, yo no me contradije. Aquí en Dokan hice una valoración objetiva de lo bueno de Evangelion y en Neko di mi opinión sobre ella, son cosas distintas. New KOR sí que es Shin KOR ("Shin" en japonés es "Nuevo"), y sobre si llegará a España... je, je, je... algo hay por ahí. De Tenchi Muyo Manga Vídeo está editando más material, así que ya sabes.*

## OTAKU ADDRESS

*Beatriz Martínez Eguizábal*
*Aurelio Prudencio 6, 4ºD*
*26500 Calahorra (La Rioja)*
*No indica edad ni gustos (pero tiene novio, nchts).*

*Míriam Martín Fernández*
*C/ María Auxiliadora 19, 3ºF*
*13500 Puertollano (Ciudad Real)*
*14 años, le gustan Ranma ½, Evagelion, City Hunter y Marmalade Boy (cuidadla bien que es de mi tierra).*

*Jessica Andrés Sendra*
*Avda. Compromiso de Caspe 68, 8ºD*
*50002 Zaragoza*
*16 años, quiere que le escriba sobre todo gente de Zaragoza. Le gusta casi todo (y lleva mi recomendación personal).*

*Mireia Teclas García*
*C/ Abat Escarré 10, 3º 2ª*
*08206 Sabadell (Barcelona)*
*14 años, le gustan Katsura, Miyazaki y Takada.*

*Raquel López Cavas*
*Avda. Meridiana 444, 1º 1ª*
*08030 Barcelona*
*Preferiría que le escribiesen chicos (jarl, y qué hago que no me guardo esta dirección para mí???).*

*Javier de la Cerda*
*C/ Pensamiento 23, 1ºB*
*28020 Madrid*
*20 años, le gustan Lodoss War y Evangelion (extraña mezcla, sí señor).*

*Elena Roldán Aguirre*
*C/ Quinta Mora nº35, 2ºD*
*28200 S.L. de El Escorial (Madrid)*
*15 años, promete contestar. Le gustan Dragon Ball (todas), Sailor Moon, Evangelion...*

*Héctor Parra Slawinski*
*C/ Obispo González Abarca 4, 4º 1ª*
*07800 Ibiza (Baleares)*
*14 años, le gustan EVA, DB y GSC. Jura por el EVA01 contestar (hay que ser friki...).*

*José Miguel León Ruiz*
*Avda. Periodista Fco. Javier Cobos 18, Portal 5, 3ºB*
*18014 Granada*
*Le gusta la Espada del Inmortal y prefiere que le escriban chicas (otro de los míos).*

*Carlos*
*C/ Mazagán 47*
*07014 Palma de Mallorca (Baleares)*
*Le gustan las comedias romáticas (y no dibuja del todo mal).*

*Juan Manuel Rodríguez*
*C/ Batalla de Brunete 7, 2ºC*
*Leganés (Madrid)*
*15 años, le gustan Evangelion, Ranma y Sailor Moon (y no pone código postal en sus cartas).*




*Belén Hermoso*
*C/ Médico Sorapán 3, esc. Ctr. 3ºC*
*10002 Cáceres*
*19 años, le gusta casi todo (y dibuja del copón, ¡me la pido!).*

*Núria Salvans Soler*
*C/ Macia Bona Plata 4, 2º 3ª*
*17500 Ripoll (Gerona)*
*Le gustan Evangelion y RG Veda (y tiene una buena manera de pensar).*

*Judith Ramón Molina*
*C/ entença 10 4º 1º*
*08015 barcelona*
*me encantan cazadores de magos , evangelion, luchadoras de leyenda y card captor sakura entre otras muchas . prometo contestar .*

*Patricia del Conte Echevarría*
*c/floridablanca nº 1 1º 1ª*
*c.p: 08015 BARCELONA*
*mis series faboritas són , Evangelion, Marmalade boy, Cazadores de magos, Tenchi Muyo...etc.*
*prometo contestar y va en serio.*

## SE BUSCA

*Soy Héctor Parra y busco chicos/as con buenas ideas para hacer un manga. La dirección está en el otaku address y el teléfono es el 971-190743. (Buena idea, así ahorráis tinta)*

## TABLON DE ANUNCIOS

*A Francisco Javier de Tudela (Navarra), "si no me pones tu dirección no te puedo responder" de Ana Mª Carmona de Hospitalet (anda, tío desastre, mándale tu dirección que la chica promete).*

## E-MAIL ADDRESS

*Babil Vicente Vives*
*Jvicente@pie.xtec.es*
*Le gustan los mangas de Katsura*

*Antonio Lospitao*
*Cc45949@cat*

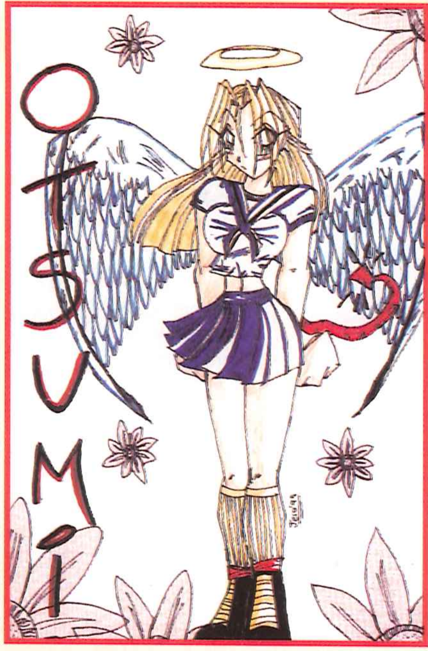
*Miguel Angel Lendinez Rojas*
*I32lerom@uco.es*
*Es cordobés y le gustaría que le escribiesen sobre todo otakus de la zona.*

*Y ya, hasta aquí hemos llegado, me voy a sobar que me estoy muriendo de sueño (claro que seguro que tengo pesadillas con la aparición en España de I"S y no descanso bien).*

*Lázaro Muñoz*

# Art Gallery TEGAMI

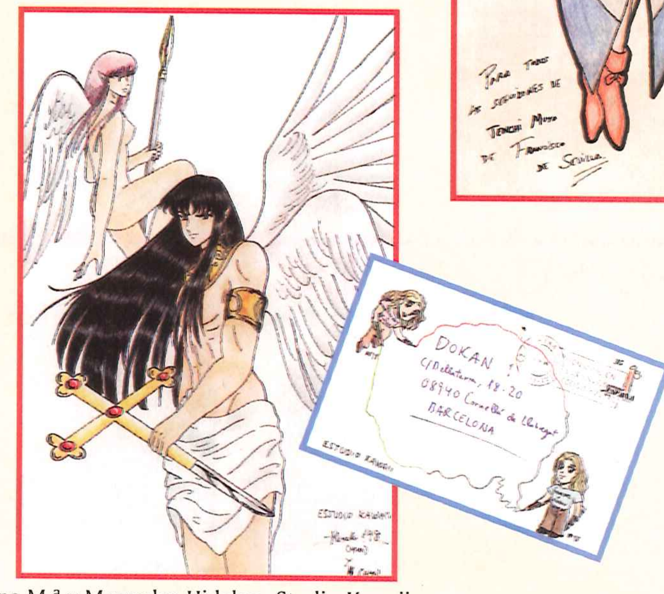

Kelin (Béjar)



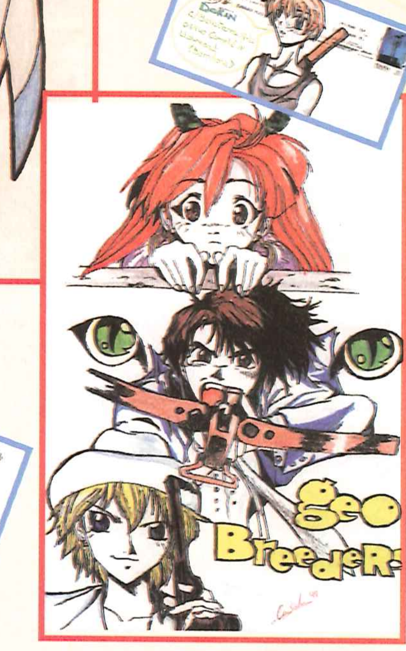
Jerónimo Méndez Cabrera
(Valencia)


Francisco González y
González
(La Rinconada, Sevilla)


Míriam Álvarez Morales
(Badalona, Barcelona)

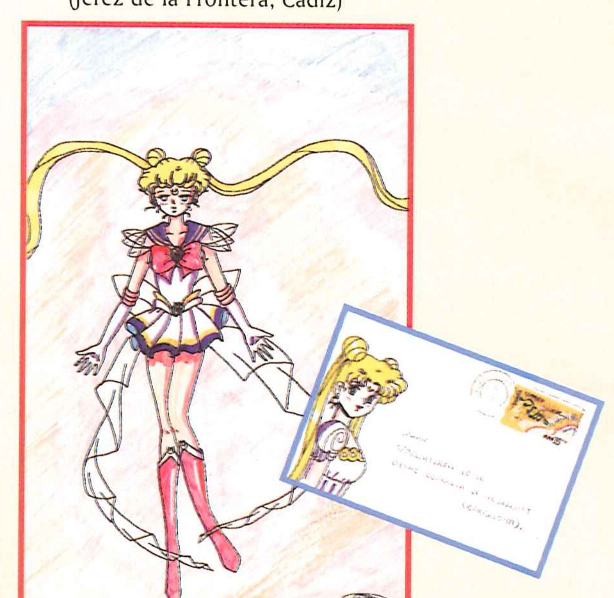


Ana M.ª y Mercedes Hidalgo, Studio Kawaii
(Jerez de la Frontera, Cádiz)



Alba Sulas Parera (Barcelona)


Cristina Vicente Gijón
14 años (Guadalajara)


Guillermo García Valdeciasas y Villén
(Málaga)



Judith Montilla Casanova
(Barcelona)

# ENCUESTA - SORTEO

**Este mes sorteamos 30 películas de Selecta Visión! O sea, que en el resultado de este sorteo habrá 10 afortunados! Buena suerte!**

1. ¿Qué apartados de la revista son los que más/menos te han gustado?

______________________________________

______________________________________

______________________________________

2. ¿Qué artículos han sido los que más/menos te han gustado?

______________________________________

______________________________________

______________________________________

3. ¿De qué series te gustaría que habláramos?

______________________________________

______________________________________

______________________________________

4. ¿Qué echas en falta en la revista?

______________________________________

______________________________________

______________________________________

5. Valora del 1 al 10 los contenidos de la revista (tachar en cada caso la que proceda)

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Breves | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Manga news | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Acontecimiento | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Reportajes anime | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Glosario de términos para los no "iniciados" | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Menuda historia | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Qué pasa con | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Comentario película | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Relatos | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Dojinshi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Póster | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Cultura | | | | | | | | | | |
| - Es fiesta! | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| - Recetas | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| - Libros | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Todo un clásico | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Shojo Review | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Art- Book | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Ot@kunet | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Cd release | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Recensión de fanzines | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Curso de Japonés | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Renders de los lectores | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Dibuja tu manga | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Forum opinión | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Tegami | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Contenido del CD | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

7. ¿Con qué personaje de manga/anime te gustaría tener una cita?

______________________________________

(Si nos envías una foto tuya, haremos un montaje fotográfico junto a tu personaje preferido).

Concurso Selecta Visión

Nombre ______________________ Edad ______

N.º de Teléfono ____________ E-mail ____________

Calle ______________________________________

Población ______________________________________

Código Postal ________ Provincia ______________

# BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

**Servicio de números atrasados (marca el volumen que te falte, los recibirás en casa contra reembolso).**

❑ Vol. 1 ❑ Vol. 2 ❑ Vol. 3 ❑ Vol. 4 ❑ Especial Evangelion ❑ Vol. 5 ❑ Vol. 6 ❑ Vol. 7

**Datos Personales:**

Nombre: ______________________________________

Apellidos: ______________________________________

Dirección: ______________________________________

Código Postal: ____________ Teléfono: ____________

Población: ______________________________________

Provincia: ______________________________________

País: ______________________________________

Fecha de nacimiento: ____________ Edad: ____________

**Modalidad de pago:**

❑ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.

❑ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío el primer número)

❑ Con tarjeta de Crédito.

N.I.F. ____________

VISA ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Fecha Caducidad ____ / ____ / ____ Firma:

## Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ Sí, deseo suscribirme a DOKAN a partir del número ☐ y recibir los 12 números en casa.

Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:
Ares Informática, S.L.
DOKAN, Revista de manga y anime.
C/. Bellatera, 18-20 - 08940 Cornellà de Llobregat
(Barcelona)
o enviarlo por FAX al n.º (93) 375 10 53 o llamando al teléféfono (93 471 00 08

**EL ENVIO SE REALIZARÁ POR AGENCIA MENSUALMENTE DURANTE EL AÑO. CON LOS GASTOS DE ENVIO INCLUÍDOS**

## REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección:
**http://www.macromedia.com/shockwave/download/**
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.
En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir algunos archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el **directorio QT** del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

## INSTALACIÓN

El programa de instalación aparece automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual, debes usar la opción ***Ejecutar*** del **Menú de Inicio** y, a continuación, escribir **D:\INSTALAR.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones. Estos botones son:

### Instalar
Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de tu ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.

### Icono
Crea un icono en el escritorio para acceder al programa de una forma rápida.

### IE 4.01
Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).

### Complementos
Una vez realizada la instalación de IE 4.01, pulsa este botón para instalar Macromedia Shockwave (necesario para visualizar E-Manga) y, si lo deseas, instala el soporte para lenguaje Japonés.
Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles, pidiendo confirmación para comprobar los que están instalados (pulsar Sí).
Si quieres instalar Macromedia Shockwave, marca las casillas de 'Componentes Multimedia' (en el centro de la página) que indican 'Macromedia Shockwave Director' y 'Macromedia Shockwave Flash'.
Si quieres instalar el soporte de lenguaje japonés, marca la casilla de 'Compatibilidad con múltiple idiomas' que indican 'Compatibilidad con el idioma japonés'.
Una vez escogidos los componentes a instalar pulsa el botón 'Siguiente' y los programas se instalarán en tu ordenador.
**Nota:** el proceso puede ser un poco lento en función de la velocidad de tu CD-ROM y de tu ordenador.

### Salir
Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

## FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).

Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:

### E.Manga
Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

### Otaku Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'Japonés (Selección automática)'.

### Jukebox y Vídeo
Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.

### Art Gallery
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

### Made In Japan
Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.
En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.
Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

## NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de vídeo)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1
La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: **jgy@intercom.es** (nuestro servicio técnico)

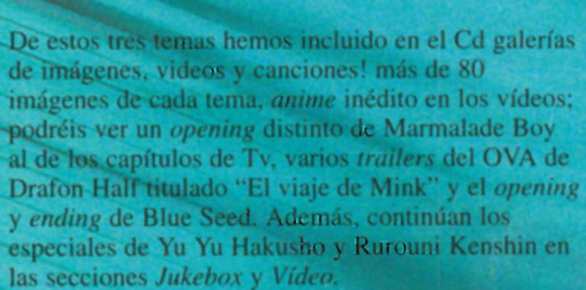
# Especial Marmalade Boy (La Familia Crece), Dragon Half y Blue Seed







De estos tres temas hemos incluido en el Cd galerías de imágenes, videos y canciones! más de 80 imágenes de cada tema, *anime* inédito en los vídeos; podréis ver un *opening* distinto de Marmalade Boy al de los capítulos de Tv, varios *trailers* del OVA de Drafon Half titulado "El viaje de Mink" y el *opening* y *ending* de Blue Seed. Además, continúan los especiales de Yu Yu Hakusho y Rurouni Kenshin en las secciones *Jukebox* y *Vídeo*.



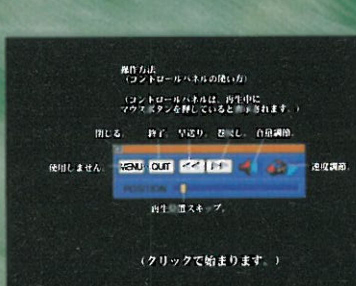





## Demos

Entre otras, encontraréis la demo del cd-rom de Salary Man, un conocido seinen manga (mirad en el glosario) en Japón. Dicho cd contiene salvapantallas y varios capítulos de manga electrónico (E-manga) en color y en B/N. Para salir de la demo pulsad sobre la pantalla y os aparecerá un cuadro de menú en el que debéis elegir el botón "quit".







## Programas

FREE LIGHT JAPANESE







Hemos incluído varias utilidades para el procesador JWP, pequeños programas para seguir aprendiendo japonés y esta curiosa aplicación, el Free Light Japanese, con el que podéis leer y escuchar el japonés con un solo click del ratón.

# GLOSARIO DE TERMINOS PARA LOS «NO INICIADOS»

## TIPOS DE MANGA

### Gekiga

Manga dramático, utiliza elementos del teatro y del cine. Se caracteriza per ser muy directo, realista y por un estilo de dibujo sencillo. El *gekiga* tuvo su auge durante los 60, pero actualmente es un género que va a la baja, con tendencia a desaparecer. No goza de gran popularidad pero mantiene un público fiel de mediana edad, de los 40 años en adelante.

### Hentai manga / H-manga / Ecchi manga

- *Hentai* significa "pervertido" o "anormal" y actualmente se refiere al sexo. H o *ecchi* es la abreviación de Hentai y se utiliza para determinar hechos relacionadas con el sexo. El manga pornográfico constituye una cuarta parte de la edición total de manga y sus canales de distribución y venda al público son los mismos que para el resto de publicaciones de manga (librerías y quioscos). Además del puramente impreso, el manga *ecchi* también abarca otros formatos como el *software*, los Cd-Rom y los *doujinshi*.



### Kodomo manga

Como su propio nombre indica (*kodomo* en japonés, significa «niño»), es manga para niños de 6 a 11 años. Los argumentos y el estilo de dibujo son simples. En los *kodomo manga* se puede encontrar violencia, hecho que puede chocar en los países occidentales. Algunos *kodomo manga* famosos como **Doraemon**, cuentan con fans y lectores de todas las edades. Las revistas semanales más populares en Japón que contienen este género son **Korokoro comic** y **Comic Bonbon**.

Dr. Slump, Shulisha © Akira Toriyama



Doraemon © Fujio F. Fujiko

### Josei manga

Manga dirigido a mujeres a partir de los 20 años, particularmente a amas de casa y a las OLs (*Office Ladies*, oficinistas).

### Seinen manga

Manga dirigido al público masculino desde los 18 años hasta los 25 años aproximadamente, porque muchos lectores continúan leyendo estas publicaciones hasta los 30 ó 40 años. Comparado con el *shônen manga* (dirigido a un público mucho más amplio que comprende edades más tempranas) en el *seinen manga* encontramos más sexo y violencia gráfica, además de prescindir en mayor número de ocasiones del humor. Sus temas acostumbra a ser la política y los negocios. Algunas publicaciones japonesas que contienen este género son: *Young Jump, Super Jump, Bussiness Jump, Young Magazine, Big Comics Spirits. P. ej.: Salaryman* o *Golgo 13* son *Seinen Manga*

Salatyman © Hiroshi Motomiya Shueisha



### Shôjo manga

Manga para niñas y adolescentes de edades comprendidas entre los 8 y los 18 años. La clasificación no está basada en el argumento o en el estilo artístico, simplemente, si un editor decide que un manga es para una audiencia femenina y joven se la trata como *shôjo manga*. El *shôjo manga* tiene tanta diversidad como cualquier otro tipo de manga; toca muchos temas. El 35% de los manga publicados en Japón pertenecen a este género, del que es difícil definir las características. Se podría decir del shôjo manga que:
-Enfatiza las emociones y el ambiente más que la acción
-El argumento es complicado y el estilo más impresionista, caracterizándose a menudo por rasgos alargados.
-Se discrimina todo lo que pueda parecer antiestético.
-Fija su atención en los detalles y el estilo de vestir.
El *shôjo manga* no está limitado a historias de amor, también hay *shôjo* de terror, de ciencia ficción, de misterio... Hay tipos de *shôjo* en los que el romanticismo no llega a asomar la cabeza. Actualmente cada vez más autores masculinos dibujan *shôjo manga*. Hace algunos años esto estaba mal visto, pero hoy en día es un hecho completamente normal.




30 Yearsin Yukari Ichijo © Yukari Ichijo Shueiusha

### Shônen manga

Manga para niños y chicos adolescentes. Es el primer género de manga que tuvo una tirada masiva. Actualmente el shônen manga representa la mayporía del mercado de manga. Los semanarios de *shônen manga* más populares son: *Shônen Sunday* (para habitantes de las ciudades), **Shônen Magazine** (manga deportivo, este incluye varios subgéneros dependiendo del deporte que trate, siendo los más populares el fútbol y el béisbol), y **Shônen Jump**. El **Shounen Jump** es la revista de manga más vendida, ya que cuenta con té 7 millones de lectores semanales.

Existen otros tipos de manga como el *bukiyou* (wuxia), el *mah-jong manga* (la acción gira entorno al popular juego de fichas) o el *renga*, pero son géneros muy minoritarios.

**Marc Bernabé**




Flag Fighters© Masaomi Kanzaki Kodansha. Norma Editorial

















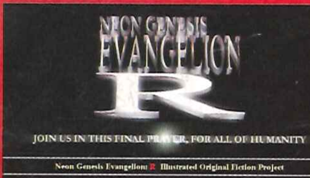
## Jukebox

Blue Seed, Dragon Half, Marmalade Boy, Capitan Harlock, Rurouni Kenshin...

## Otaku Webs




FredArt




Neon Genesis Evangelion R

## Webs Personales




Harlock´s Arcadia

Tribute to Mononoke Hime







El Castillo Manga de Animo

## E-Manga



Mister X




Capitán Harlock (El anillo de los nibelungos)

## Video




opening

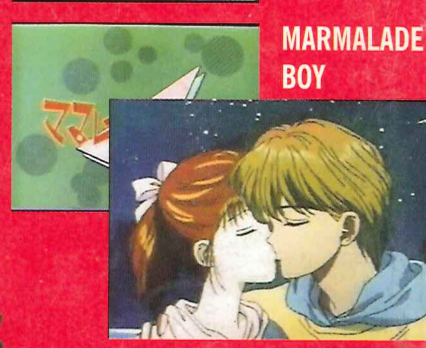


BLUE SEED

DRAGON HALF

Mink´s Voyage

MARMALADE BOY



La Familia Crece

## Art Gallery



Blue Seed



Marmalade Boy (La familia crece)



Dragon Half

## Made in...

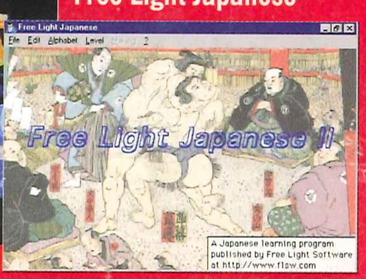
SalaryMan demo






Salvapantallas Saint Seiya

Free Light Japanese







RUROUNI KENSHIN

*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95




# BLUE SEED 2

[表]セル原画：前田明寿・加藤初重／色指定：甲斐けいこ／仕上：小境恵理（スタジオ・ロード）／背景：スタジオ美峰
[裏・左]セル原画：石井明治（PRODUCTION I.G）／色指定：甲斐けいこ／仕上：遊佐久美子（PRODUCTION I.G）
[裏・中]セル原画：はばらのぶよし／作画監督：石井明治（PRODUCTION I.G）／色指定：甲斐けいこ／仕上：赤堀里香／背景：岡部順（スタジオ美峰）／特効：村上陸
[裏・右]セル原画：はばらのぶよし／作画監督：石井明治（PRODUCTION I.G）／色指定：甲斐けいこ／仕上：上谷秀夫




# BLUE SEED 2

[表]セル原画：前田明寿・加藤初重／色指定：甲斐けいこ／仕上：小境恵理（スタジオ・ロード）／背景：スタジオ美峰
[裏・左]セル原画：石井明治（PRODUCTION I.G）／色指定：甲斐けいこ／仕上：遊佐久美子（PRODUCTION I.G）
[裏・中]セル原画：はばらのぶよし／作画監督：石井明治（PRODUCTION I.G）／色指定：甲斐けいこ／仕上：赤堀里香／背景：岡部順（スタジオ美峰）／特効：村上陸
[裏・右]セル原画：はばらのぶよし／作画監督：石井明治（PRODUCTION I.G）／色指定：甲斐けいこ／仕上：上谷秀夫

## Enero

| M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

## Febrero

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |

## Marzo

| M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 30 | 31 | | | | |

## Abril

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

## Mayo

| M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

## Junio

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |




## Julio

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

## Agosto

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23/30 | 24/31 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

## Septiembre

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

## Octubre

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

## Noviembre

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |

## Diciembre

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

# Calendario 1999



**Enero**

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**Febrero**

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |

**Marzo**

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**Abril**

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

**Mayo**

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24/31 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

**Junio**

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |



ドカン DOKAN



**Julio**

| L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**Agosto**

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23/30 | 24/31 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

**Septiembre**

| L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | |

**Octubre**

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**Noviembre**

| L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 29 | 30 | | | | |

**Diciembre**

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |